

GAMES MAGAZINE

#7-8 1996

МАГАЗИН

И Г Д У Ш Е К



Quest

КАК ИСКУССТВО

INVENTORY

EXIT

Aspire

Красота формы

Совершенство функций

“Модель Aspire фирмы Acer – на сегодняшний день самое выдающееся явление в компьютерной отрасли.”

*“EDGE: Work-Group Computing Report”
11 сентября 1995, том 6, № 277, стр. 25 (1)*



- Центр телекоммуникации
- паутина компьютерных сетей
- расчет семейного бюджета
- мир компьютерных игр
- самый терпеливый учитель
- видео и аудио проигрыватель
- самый стильный дизайн
- управление голосом

ВСЕ ЭТО ВМЕСТЕ -
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР
Aspire



ACER COMPUTER INTERNATIONAL CIS: (095) 258-4401 (ФАКС В МОСКВЕ); (4232) 26-24-97 (ФАКС ВО ВЛАДИВОСТОКЕ)

ALSI Алматы (3272) 61-20-73	AREOPAG Бишкек (3312) 44-50-26	CIT Находка (42366) 5-7857	CompuLink Москва (095) 931-9439	Kami Москва (095) 948-3606	Lamport Москва (095) 125-1101	Lanck Москва (095) 444-3154	Lanck С. Петербург (812) 110-6464	Nuron Ташкент (3712) 67-85-87
--	---	---	--	---	--	--	--	--

Acer and the Acer logo are registered trademarks of Acer Inc. Intel Inside, Pentium and Pentium Processor are the trademarks of the Intel Corporation. Other company's product names are used herein for identification purposes only, and are trademarks of their respective companies.

ДНЕВНИК ИГРОМАНА

Жанры / 2

В ОЖИДАНИИ ИГРЫ

Под знаком Q / 3
Новости / 6

PC\QUEST

Искусство Quest'a / 23

PC\QUEST\ЛЕВАЯ РЕЗЬБА

Вантуз для мозгов, или Кто стибрил
Святой Грааль? / 25

Monty Python & The Quest for the Holy Grail



PC\QUEST\ЦИНИКИ

Протулки с хамами / 30

Kingdom O'Magic

PC\QUEST\ЖЕГЛОВ

Чисто американское убийство / 33

The Elk Moon Murder

PC\QUEST\УБИТЬ ЖУРНАЛЮГУ!

Марафон с пристрастием,
или Ноги!!! / 36

Солоушен к игре Urban Runner

Urban Runner

PC\АРКАДА\ПОЛТОРА ЗЕМЛЕКОПА

Мой ласковый и нежный крот / 44

Twigger: и это все о нем

(маленькая песня) / 46

Twigger

PC\АРКАДА\SHOOT'EM UP!

Мир любой ценой / 53

Fire Fight

PC\STRATEGY

Технологии / 55

PC\STRATEGY\WARGAME\ИГРА!

Z. Но этого мало! / 57

Bitmap Brothers: девять лет

и три года / 57

Z - это звучит гордо! / 60

Z: сентябрьские тезисы / 61

1



PC\STARATEGY\В РУЖЬЕ!

Орлы спецназа / 63

Deadline

PC\STRATEGY\ОКО ЗА ОКО

Родина или смерть!

(Поумневшие Негс-роботы против

мятежных Cybrid'ов) / 66

Бонус с большой буквы

(рекомендации начинающим

и умудренным) / 66

MissionForce: CyberStorm

PC\STRATEGY\КОЛОНИЗАЦИЯ

Город будет? / 70

Deadlock: Planetary Conquest

PC\ACTION-RPG\АУТОДАФЕ

Охота на ведьм: открытие сезона / 73

Witchaven 2: Blood Vengeance

PC\ACTION\СЕКСА У НАС НЕТ!

Мужефобки и сильнополые / 76

Gender Wars

PC\3D-ACTION\СПАСИБО,

ЧТО ТЫ БЫЛ...

Занавес! Театр закрыт.

Всех ушли на Quake... / 78

Final DOOM: End of History

PC\СИМУЛЯТОРЫ

Все выше, и выше, и выше... / 81

PC\СИМУЛЯТОРЫ\ВАЛЕРИЙ ПАЛЫЧ

АН-64D Longbow:

операция "Сын юриста" / 83

АН-64D Longbow

PC\СИМУЛЯТОРЫ\ГОНКИ

Большие гонки / 86

Grand Prix 2

PC\ВПРОК\ГВОЗДИ

"Фантазмагория": еще раз, с чувством, с
толком, с расстановкой / 92

Phantasmagoria

Quake как загадка / 95

Quake

PC\KARLMARX GAMES

Его "препохабие" капитал / 99

PC\KARLMARX GAMES\ЗДЕСЬ БУДЕТ

ГОРОД-АД!

Покойнический бухучет, или Эдем и Тартар
в битве за будущее / 101

AfterLife



PC\KARLMARX GAMES\ГКЧП

Вся президентская рать / 104

CyberJudas

PC\KARLMARX GAMES\ШАЙБУ!

Школа для менеджера / 108

Football Limited

PC\ЦВЕТЫ ЖИЗНИ

Старый добрый серый волк,
или Игры для девочек / 110

"Красная Шапочка"

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

За что я люблю OS/2 / 112

Неквадратный "Тетрис",

или По-новому о старом / 115

PC\НЬЮ-ВАСЮКИ

Давненько мы не брали

в руки шашек! / 120

Russian Towers

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

Джойстик в авиационных очках и
с шотганом в автомобиле / 124

Тестовая лаборатория "Магазина Игрушек"
берется за палки

SONY PLAYSTATION\QUEST-ACTION

Их звали зомби / 132

Resident Evil

SONY PLAYSTATION\ГОНКИ

P-P-Рэволюционный

держите шаг! / 135

Ridge Racer Revolution

SONY PLAYSTATION\ДРАКИ

Мордобой-news / 137

Battle Arena: Toshinden 2

SONY PLAYSTATION\АРКАДА\

SHOOT'EM UP!

Точка обзора / 138

Viewpoint

Пиф-паф и разнообразие поз / 139

Philosoma

SEGA SATURN\ИГРА!

Возвращение Змея Горыныча / 141

Panzer Dragon 2



МАГАЗИН ИГРУШЕК

#7-8'1996

Над номером работали:

Игорь Испулов (гл. редактор), Гамлет Маркарян (дизайн,

верстка), Виктор Жижин (дизайн обложки), Светлана

Биневская (реклама)

Адрес редакции: 119517, Москва, а/я 9

Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263

Факс: (095) 956-1938

E-mail: versh@online.ru

Fido: 2-5020/312.7

Учредитель: АО "Магазин игрушек"

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати,

свидетельство № 013015

Подписной индекс: 72904 (Объединенный каталог ФСПС РФ

"Российские и зарубежные газеты, журналы, книги, учебники")

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

"АйТи"	14
"Красная Шапочка"	110
"Русская рулетка"	22
"Тетрис"	115
"Флип-Флоп"	14
AfterLife	101
АН-64D Longbow	83
Albion	13
Archimedian Dynasty	13
Athamor	10
Battle Arena: Toshinden 2 (Sony PlayStation)	137
BattleCruiser 3000 AD	15
Blue Ice	10
Crusader: No Regret	14
CyberJudas	104
Dark Earth	16
DeadLine	63
Deadlock: Planetary Conquest	70
DeathRace	15
Delirium	6
Dragon Dice	8
Drowned God	12
Ecstatica 2	11
Final DOOM: End of History	78
Fire Fight	53
Football Limited	108
Fragile Allegiance	6
Gender Wars	76
Grand Prix 2	86
GURPS	6
Interstate 76	16
Jagged Alliance 2: Deadly Games	18
Jet Fighter III	8
Kingdom O'Magic	30
MAX	6
MechWarrior 2: Mercenaries	16
MissionForce: CyberStorm	66
Monster Truck Rally	11
Monty Python & The Quest for the Holy Grail	25
Mummy	8
NBA Full Court Press	11
Of Light and Darkness	8
Pacific Theater of Operations 2	15
Panzer Dragon 2 (Sega Saturn)	141
Phantasmagoria	92
Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh	12
Philosoma (Sony PlayStation)	139
Prey	5
Privateer 2: The Darkening	14
Quake	95
Re-Loaded	7
Reach for the Stars	9
Resident Evil (Sony PlayStation)	132
Ridge Racer Revolution (Sony PlayStation)	135
Russian Towers	120
Safecracker	12
Shattered Steel	8
SkyCat	14
Space Bar	13
Tank Destroyer	14
The Art of Ruling	19
The City of Lost Children	11
The Elk Moon Murder	33
The Last Blitzkrieg	9
The Terminator: SkyNET	18
TimeLapse	9
Trophy Bass 2	15
Twigger	44
U.S.C.F. Chess	7
Unreal	4
Urban Runner	36
Viewpoint (Sony PlayStation)	138
Wages of War	14
War Wind	18
WarLords III	9
WaterWorld: The Quest for Dryland	7
Witchaven 2: Blood Vengeance	73
X-Wing vs Tie Fighter	15
Z	57
Zombierville	10

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

Acer	2 стр. обл.
Bitman	119
Compulink	91
ElectroTECH Multimedia	43
Lampot	4 стр. обл.
Megatrade	130
Multimedia Club	3 стр. обл.
VK Ltd.	127
X-Ring	124
"Бука"	20-21, 69
"Видеоигры"	140
"Виртуальный киоск"	52
"Дока"	17, 65
КИТ	125
"Новалайн"	139
Радио "Станция" (106.8)	49

Жанры

Если помните, на этом же месте, но в более ранний час (а именно в 4-м номере "МИ", материал "О чем шумим?") уже затевался спор о жанрах компьютерных игр. Именно спор, потому что тот текст был, на мой взгляд, довольно провокативен. Не без оригинальных идей, но очень, очень полемичен — достаточно сказать, что ни один из упомянутых там терминов, как мне кажется, не получил правильного и четкого определения. Впрочем, автор в конце сам признался, что "ничего понять нельзя" и предложил "подумать вместе". Что ж, давайте думать.

И думать начнем с RPG, ролевых игр. Строго говоря, к этому жанру можно смело отнести любую игру, если только ее персонажи наделены какими-либо характеристиками, изменяющимися по ходу дела.

(Но в таком случае, говоря я себе, UFO тоже RPG. Верно. Но лишь отчасти. Отчасти — потому что это уже вопрос смешения жанров, ставший особенно актуальным в последнее время. Да, большинство современных компьютерных игр синтетичны, сочетают в себе различные жанровые элементы и насколько от этого не страдают. Но мы, бедные, мучаемся, пытаемся вычленивать, дробить и вообще наводить порядок...)

Итак, раз RPG, значит — развитие героя. Однако это лишь определяющий жанровый элемент, не менее важны и другие условия. Абстрактно их можно описать так: один или несколько персонажей путешествуют по какой-либо обширной местности, но не бесцельно, и цель эта определена уже в начале игры; по ходу играющий, "осваивая" все новые и новые территории, зачастую решает некоторые логические задачки, общается с компьютерными героями, ищет разнообразные артефакты, распаивает всевозможные двери, сражается с недругами и т.д. Со временем, где бы вы ни находились, вы всегда сможете попасть в ЛЮБОЕ место игрового мира. Исключение составляют лишь RPG, чей мир разбит на подуровни: пройдя один, игрок попадает в другой и играет уже в нем; но написанное правило все равно действует — в пределах данного подуровня.

Еще один характерный RPG-штрих: игровой мир почти всегда либо сказочен (волшебен) — со всеми вытекающими отсюда особенностями, либо — во всяком случае — никак не связан с современностью (мне не приходилось видеть ни одной RPG, действие которой происходило бы в наши дни)...

Поскольку границы жанров в самом деле весьма зыбки, многие, прочитав написанное выше, могут ехидно поинтересоваться: а в чем же тогда разница между "ролевыми" и теми же Quest'ами (ибо там тоже надо ломать голову над логическими задачами, искать ключи, открывать двери...)? Различия главным образом в том, что в Quest'е играющий накрепко привязан к определенной сюжетной линии и не может сделать ничего, пока не выполнит предыдущего шага. Это раз. Далее, в отличие от RPG эти шаги несут сугубо логический характер и не дают игроющему возможности отклониться от предусмотренной авторами последовательности. Неодинаков и сам характер задач. В квесте — это всегда совокупность своеобразных загадок, решение которых приводит к возможности продвинуться вперед по сюжетной линии к следующим схожим загадкам; в RPG вы сами

вольны выбирать свои действия и не делать того, что вам не нравится. Естественно, в большинстве RPG есть та или иная квестовая составляющая, но опять же — это лишь составляющая, и, что самое главное, Quest'овые задачи в RPG сводятся, в отличие от натуральных Quest'ов, к выполнению некоей сюжетной последовательности: разговору с нужными людьми, отысканию определенных предметов, приготовлению волшебного зелья и прочим действиям, которые не являются головоломными, а, напротив, очевидны и несложны.

Возвращаясь к Quest'ам, можно сказать, что самые продвинутые из них, хотя и позволяют игроющему идти к финалу различными способами, тем не менее иные пути не меняют сути происходящего, а просто одна головоломка сменяется следующей. Вы все равно привязаны к строгой последовательности задач, правда, уже других. Но разве это что-то меняет? Нет. В этом основное отличие Quest'a от любой другой игры, и именно поэтому квест проще всего распознать.

Аркада. Это всего лишь одна из ветвей такого жанра, как **динамические игры**. Аркада — как бы упрощенный их вариант. Очень часто аркадные игры обращены в первую очередь к подрастающему поколению, хотя и взрослые тоже иной раз не прочь поиграть с кочки на кочку, уничтожая по дороге всевозможных дубов-колдунов, соловьев-разбойников и пр. Это и есть аркада.

Еще одно ответвление динамических игр — **Action-игры**, более серьезные и, хоть это и спорно, "взрослые" действия. Увидев гномиков, различных мульт-персонажей, злобных эжиков, яйцекладущих диггеров и скалящих "зубы" грибков, вы гарантированно произнесете слово "аркада"; если же вы, к примеру, играете в Raptor, то это уже Action, ибо цель, графика, сюжетная подоплека игры далеки от так называемого "детского стиля".

Так, типичным action'ом можно назвать Syndicate. Некоторые, впрочем, считают, что это стратегия. Пытаюсь их разуверить. Ведь как обычно рассуждают: раз в игре есть наука, деньги, если можно создавать собственных киборгов, если нужно захватывать территории и собирать с них налоги, то это... стратегия. Ну уж нет. Оттого, что в игре присутствуют стратегический и экономический элементы, вовсе не значит, что она "ложится" в один из этих жанров. Давайте зреть в корень, и тогда быстро выяснится, что цель Syndicate — прохождение динамических уровней. Именно это, на мой взгляд, основа игры, ее суть; то же, что происходит МЕЖДУ, — вторично. В свою очередь, Action'ы разделяются на двухмерные и трехмерные игры. К последним принадлежат игры с "видом из глаз". Это и Quake, и Duke Nukem 3D, и DOOM...

Наконец, мы добрались и до **стратегических игр**, самого, пожалуй, интересного жанра, ибо он сочетает в себе множество всевозможных поджанров.

В этом смысле прежде всего стоит различать собственно **стратегии (Strategy Game)** и **военные игры (Wargame)**. Что же мы понимаем под Wargame? Это разновидность стратегических игр, а именно — их военная линия, основанная как правило на точных реальных событиях. Если стратегические игры могут сочетать в себе и "деньги", и "науку", и многое, многое другое, то

Wargame обычно представляет собой игру, где вы наделяетесь определенным набором войск, которыми и должны умело управлять. Но играющему не дадут, к примеру, покупать новые армии, развивать науку или делать что-либо еще. Только выполнение военных миссий...

В свою очередь, "чистые" стратегии вобрали в себя огромное количество элементов из других жанров, что делает их еще более интересными. Так, возьмем новую игру Conqueror. Чего в ней только нет! И ведение сельского хозяйства, и строительство замков, и рыцарские турниры с битвами (то есть "динамика"), и RPG, и нечто квестовое, когда вы ищите дракона... Почему же тогда это стратегия, а не, скажем, управленческая игра? Прежде всего потому, что у вас есть войска и вы можете командовать ими, захватывая новые замки, земли и т.д. Любопытно, что многие "стратеголюбы" на дух не переносят Conqueror именно за подобное смешение жанров, но, на мой взгляд, это очень удачный подход, гарантирующий, что игра не будет однобока, а значит — скучна.

Но вернемся к собственно стратегическим играм. Одна из ветвей — **динамическая стратегия (realtime strategy)**, ведущая свою родословную со славных времен второй "Дюны". Это и WarCraft, и Command & Conquer, и прочие игры подобного плана, где вы управляете своими войсками не ход за ходом, а в реальном времени.

И опять я о Syndicate: в чем же тогда разница между этой игрой и той же C&C? А вот в чем: если в C&C динамическое управление армией происходит одновременно со строительством базы и развитием войск, то в Syndicate это происходит между миссиями. Таким образом, если в C&C вся игра состоит в прохождении некоторого количества миссий и развитии внутри них, то в Syndicate сама миссия никак не связана со стратегическим началом игры.

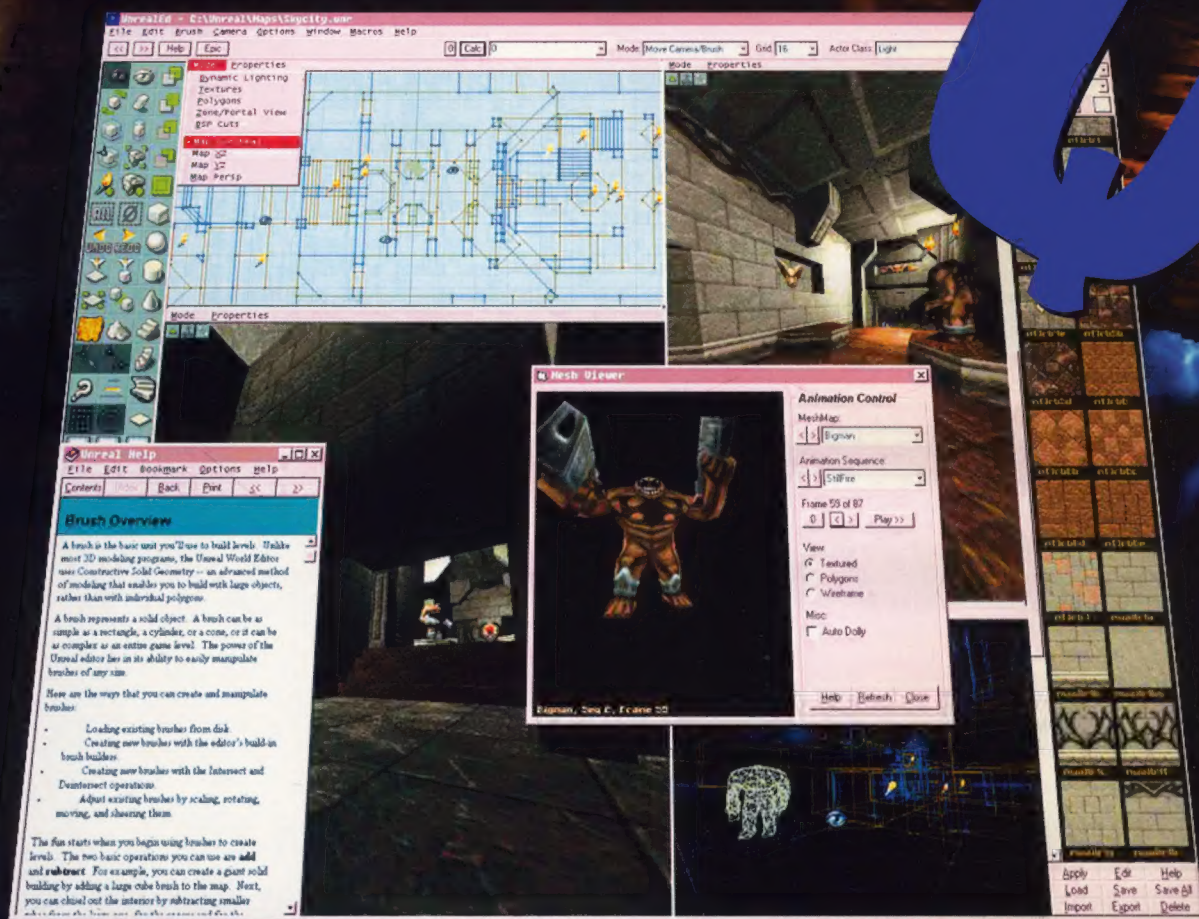
Примеров подобных тонких различий в жанрах можно привести еще много, но, я полагаю, свет в конце жанрового туннеля забрезжил и без того...

— Петр Давыдов

ОТ РЕДАКЦИИ: Дневник (см. название рубрики) — вещь интимная, к тому же каждый пишет, как он дышит, оттого материалы, публикуемые на этой полосе, несмотря на то что призваны закрывать какие-то информационные бреши в "высшем игроманском образовании", вполне могут носить дискуссионный характер. Таковой была в 4-м номере заметка об игровых жанрах Саши Звозина (хотя и глюки там были откровенные), но во всем можно согласиться и с автором нынешнего материала. И вообще, любая терминология, по определению, — "битва слов, значений бой", то есть самая идеальная материя для споров. И хотя в последних, вопреки расхожему утверждению, никогда и ничего не рождалось, вдруг в этот раз что-то проклянется? Что-нибудь вроде подхода к истине... Но это одна сторона нашего короткого "спича". Вторая состоит в том, что мы худо-бедно уже начали организовывать жанровое пространство журнала (так сказать, в бесспорном порядке), что видно хотя бы по его новым разделам, открывающимся соответствующими коллажами.

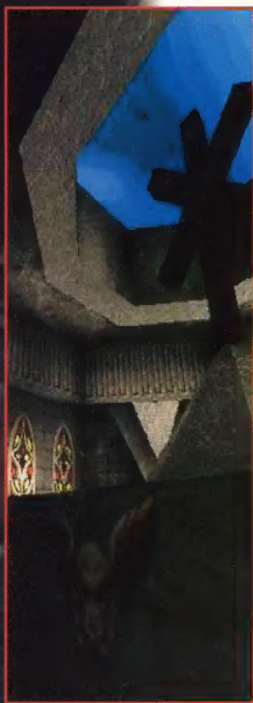
ПОД ЗНАКОМ

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН



Противопоставление — прием нехитрый, но, что называется, доходчивый, легкий для восприятия. Берем предмет А, сделав кислую и несколько виноватую физиономию, произносим (не обязательно громко) "Ату его!", вымарываем зачем-то в смоле и перьях и тут же, жестом фокусника, извлекаем на свет почти такой же, но *чистый* предмет Б, сопровождая процесс "материализации слонов" округлыми словами. Пропагандистский эффект гарантирован. А, как бы хорош он ни был, отступает на задний план, а Б, даже если он ни о чем и полтора, на время овладевает умами, глазами, руками и кошачьями.

Я это хорошо понимаю и потому заранее прошу возмущенных читателей сбавить критические обороты, тем более что в моей антитезе — PREY & UNREAL vs QUAKE — главное не критика, и уж тем паче не унижение, а лишь при-



UNREAL

PREY

ем, средство улучшения восприятия и заострения внимания: как бы нам этого ни хотелось, свет все-таки так и не сошелся клином на Q, уже есть, вернее грядут, другие, лучшие продукты, о которых мы воленс-ноленс будем писать в превосходных степенях, отдавая дань уважения вдруг посевшему Q, но постепенно делая это все реже и реже... (Кажется, это и есть жизнь...) Однако, понимаю я и то, что: 1. Синица в руках лучше парящего журавля — Q реален и твердо стоит на ногах, а то, о чем я буду писать, еще *не пощупано*, а лишь декларируется; 2. Q был первым, а первым все шишки; им же, впрочем, и “благодарность в детских глазках”, когда шишки еще на начали сыпаться. Но тем не менее...

Антитеза как таковая

Как любят говорить коверные, добро пожаловать в эру трехмерного изображения! Да, вот уже три месяца долгожданное детище id Software дышит одним с нами воздухом. Что произошло за этот короткий срок? Много чего, есть вещи очевидные, а есть и любопытные, но с отрицательными для Q знаком. Но по порядку.

Как и предполагалось, Quake стал еще одним стандартом компьютерно-игровой индустрии: настоящему трехмерному engine, блестяще подогнанный к визуальному ряду и игровой динамике звук, идеально угаданная/подобранная “атмосфера” игры; такие техно-новации, как архитектура “клиент-сервер” и консоль мгновенно и вновь вознесли миниатюрную жителяницу Техаса по имени id на вершины мировых чартов популярности. А это дорогого стоит.

Но лично меня позабавило, как быстро все поняли, что, оказывается (!), есть более высокие вершины (!), до которых старине Q уже никак не добраться. Причем, что более всего любопытно, прозорливый Q, протянувший указующие вектора, казалось бы, во все мыслимые стороны, об их существовании даже не догадывался.

Несколько курьезно выглядит и то, что никто (в том числе и ваш покорный слуга) не ожидал, что великолепная игра приедет ТАК СКОРО. (Те, кто выдавливает сейчас из себя распоследние слова, просто не хотят в это верить. Тешьтесь, дети!) Ожидаемая, по аналогии с думовской, длительная Q-горячка остыла — и здорово — всего лишь за пару месяцев. Признаки “коченения” наблюдались еще до выпуска полной версии игры. Каюсь

в крамольности мыслей, но мне почему-то кажется, что шума и юзерских телодвижений вокруг пресловутого “Дюка Н.” было больше. Ситуация действительно необычна, потому как люди по-прежнему чаще играют в DOOM, нежели в Q (прости меня, дорогая редакция! Если сможешь. А если не сможешь, я, тайно ведущий записи того, сколько и во что ты играешь, легко докажу суду, что Z занимал твое внимание куда дольше)...

Говоря языком тинейджеров, что за фигня?

Сложно сказать... Может быть, кризис Жанра?.. Да, пожалуй, он. Умной и оборотистой (видите, мы мыслим о компании, как о живом человеке, — настолько она легендарна) id Software уже несколько раз удалось скормить публике по-разному завернутое ОДНО-И-ТО-ЖЕ, причем с завидным успехом — вспомните серию Wolf 3D, Spear of Destiny, DOOM, DOOM 2, Ultimate DOOM, Final DOOM (не говоря уж о Heretic и Hexen). “Одно и то же” — это, конечно, не значит, что технология стояла на месте и техасские программисты стригли купоны с жалкого “волчьего” 2,037-D, посмеиваясь над недотепистыми игроками. Нет, они — пахари, и в самом деле не мешало бы скинуться им на прижизненный памятник. Просто id исчерпала лимит того, на что опиралась в первую очередь, во что без промаха долбала все эти годы, — физиология, наше “темное я”, тащущее где-то в глубинах мозга желание... “убивать”, они устали (им надоело) покупаться за три рубля, им захотелось отдаваться за более твердую валюту или хотя бы с подобающими случаю словами. id же, как прежде, ни слова не говоря (“Мотивация — это сопля”, — наверное, думала id) лишь указывала в сторону врага. Нет, больше я не стрельну в него ни разу. Надоело. Устал. Может, даже и поумнел. Рефлексы притупились. Пресытился простотой. Хочу проблемков (хотя бы — проблемков) ума с той стороны, хочу причину и цель. Хочу иной технологии “убийства”. Хочу...

Слышу, все уши прожужжали: “Quake — это откровение, это кардинально новое, это...!” Согласен. Оболочка высокотехнологична и безумно вкусна. Но идея-то, которую завернули в этот красивый технологический “кулек”, давно застыла и даже пошла трупными пятнами. Фирма не изменила свой стиль ни на йоту: Большой Мускулистый (вы) тупо прет к выходу, сокрушая все на своем пути и подбирая новое оружие; монстры при виде БМ в малопонятной ярости кидаются к не-

му наперегонки, стараясь подойти поближе и ударить побольнее. Все!

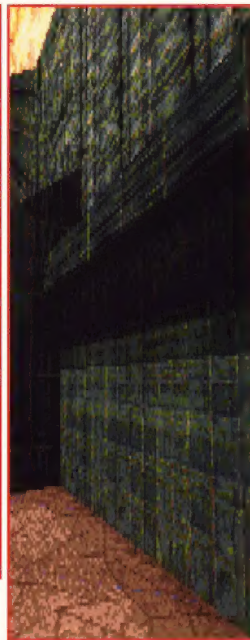
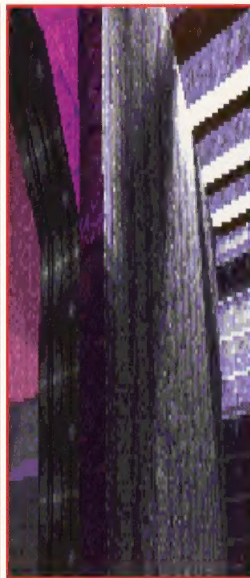
А раз все — получите! От 3D Realms Entertainment (Apogee) — Prey, а от Epic MegaGames — Unreal. Эти, как говорят в простом англоязычном народе, Quake-киллеры вполне могут составить серьезную конкуренцию любимому Q. И ведь составят. Без церемоний, не взирая на лица и заслуги.

Техника

Творение 3D Realms, Prey, известно уже довольно широко (номер назад свои полполосы любимого петита посвятил ему и “МИ”); игрушка, еще будучи очень далекой от завершения, что называется, пошла в разнос — истеричные интернетовские фанаты насоздавали уже кучу Prey-сайтов, на которых отмечается едва ли не каждый околопревский “чих”; довольно агрессивно в этом смысле ведет себя и разработчик. Unreal, напротив, был “расскречен” совсем недавно. Однако оба продукта, как выясняется, находятся в деле уже больше двух лет.

Судя по тому, что говорят авторы и что смог уловить ваш покорный слуга, долго-долго разглядывавший на свет альфа-версию Unreal’a и многочисленные Prey-скриншоты, ни тот, ни другой “киллер” не будет уступать Q в графическом плане. Трехмерный engine Prey позволяет создавать “многоэтажные” уровни с навесными мостами и даже движущимися дорожками-элеваторами. Игрок обладает шестью “степенями свободы” (смотреть в любом направлении, двигаться в любом направлении и прыгать). Все модели полностью трехмерны и покрыты текстурами. В обеих играх использована очень симпатичная технология работы с графикой MIP Mapping, позволяющая “смягчать” растр: вы подходите вплотную к объекту, но он нисколько не пикселизируется, наблюдается лишь некоторая “расфокусировка” изображения, что очень напоминает аналогичный эффект “живого” зрения.

Unreal также целиком выполнен в 3D, но авторы игры пошли на уловку. Чтобы облегчить себе муки творчества над графикой, звуком и даже сетевыми возможностями, они воспользовались недавно выпущенным Direct-пакетом от Microsoft, который, по их заявлениям, “помог им невероятно”. Впрочем, Unreal будет “дружить” не только с Windows 95, но и с новой технологией MMX Pentium-процессоров,



позволяющей увеличить скорость математических вычислений в четыре раза.

Engine каждой из игрушек будет иметь свои уникальные особенности: все обитатели Prey будут "снабжены" тенями, а свет может быть абсолютно любой окраски, создавая завораживающую иллюминацию. Кроме того, один из монстров будет обладать небольшим фонарем, укрепленным на ружье, — специально для обнаружения ищущих покоя в темноте игроков. С другой стороны, игрушка от Epic, используя преимущества MMX, будет давать возможность 24-битного графического разрешения, что обеспечивает около 16 миллионов цветов на экране монитора! Здесь тоже все без исключения персонажи будут отбрасывать изменяющиеся по форме и размеру (в зависимости от угла падения света) тени.

Само собой, обе игры поддерживают multiplayer-режим. И если Unreal использует сетевые возможности Windows 95 и Windows NT для соединения, то Prey построен на архитектуре "клиент-сервер". Однако сегодня (насколько можно судить) эта игра располагает большими возможностями — авторы реализовали специальный "псевдо-multiplayer"-режим. Вы не только можете составить небольшой отряд из компьютерных бойцов, которые будут сражаться с вами, но и самому побыть в шкуре злого монстра. Для тех, кто празднует труса или просто неопытен, предусмотрен "сосунковый" режим: став "сторонним наблюдателем", вы можете свободно (и незаметно для окружающих) перемещаться по виртуальному миру, наблюдая за поединками.

Авторы словно соревнуются в количестве новых идей, привнесенных в свои проекты, хотя это, казалось бы, простенькие и туповатые 3D-action'ы. Скажем, в Prey существуют даже веревки и лианы, развешанные под потолком, — с тем чтобы игрок, возмнивший себя Тарзаном, всегда мог передвигаться привычным образом. Unreal ответил тем, что гарантировал возможность видеть объекты в воде, будучи на суше, и наблюдать за обстановкой на берегу, пребывая под водой. Эта невинная конкуренция, безусловно, только украшает обе игры.

Будто сговорившись, разработчики установили нижнюю планку системных требований на уровне Pentium 90 и 8 Мбайт RAM. Плюс — очень многое будет зависеть от количества памяти на видеокарте, ведь игры поддерживают по

несколько SVGA-режимов.

Наконец, и Epic, и 3D Realms будут поставлять свои творения вместе с обкатанными редакторами уровней. Более того, велика вероятность, что обе игры будут содержать открытый для пользователя скриптовый язык, разрешающий юзеру залезть в самое сердце программы. "При желании вы сможете написать редактор текста под нашу игру!" — радостно сообщает один из разработчиков.

И последнее "слава богу" — насколько мне известно, пока ни одна игра не "умажена" мультфильмами...

Prey-антитеза...

Исправляя главную ошибку id'шников, каждый из конкурентов старается тем или иным путем серьезно "осюжетить" игру и придумать хоть какую-либо мотивацию дальнейшей компьютерной резне (в прямом значении этого слова). Кроме того, видны — и могут только приветствоваться — старания авторов наделить игрушки таким качеством, как тактика. Иначе говоря, бессмысленному прицеливанию и нажатию на курок приходит конец. Понятно, что достичь этого можно разными способами. В Prey это делается через сюжет. История такова, что недобрые инопланетяне похищают некую особь homo sapiens с ее родной планеты. (К несчастью, это вы, уважаемый читатель.) Облеченный в защитный костюм, человек должен стать Дичью, любимой игрушкой самоуверенных пришельцев. Дело в том, что ваши хозяева тренируются перед захватом новых земель и им нужен достойный соперник. Предварительно наделив вас необыкновенными способностями, они начинают забаву. Ваша задача — пройти Warrior Wheel, испытание войной, и, нашинковав врага, вернуться в отчий дом. Warrior Wheel состоит из шести основных дисциплин настоящего Пса Войны — это сила, ловкость, ум, баланс, самоконтроль и осторожность. Всякий раз, успешно минув очередное испытание, вы получаете новые возможности. Но вместе с тем вам приходится разрабатывать и новую тактику одоления Мастера того или иного искусства — ловкость против грубой силы, осторожность против ловкости, и так далее... В конце-концов вы должны победить всех спесов одновременно, а это и

есть финальная проверка.

... и антитеза-Unreal

Иначе повели себя программисты из Epic MegaGames. Менять тактику вас заставят монстры. Вы не встретите четкой границы между "логовом" одних зверюг и других. А между тем они будут отличаться не только внешним видом, но и поведением. Создатели Unreal уверяют, что вы не увидите толпы бездумно бегущих на вас врагов. Напротив, лишь некоторые решатся на такой неразумный шаг. Более умные изыщут другие пути: притаятся в тени и дождутся, пока игрок повернется спиной, или внезапно спрыгнут на голову с крыши. Звучит красиво!

Неприятели, оснащенные огнестрельным оружием, вообще могут избегать вас: сделав несколько метких выстрелов, они отойдут на безопасную дистанцию. Если же вам все-таки почастливилось тяжело ранить монстра, то он скорее всего постарается уползти подальше и залезть в укрытие. Такое — почти человеческое — поведение попросту заставит игрока напрячь мозги и поразмыслить над собственными уловками, отличными от стандартного "подойти вплотную и вломить из обоих стволов".

В Unreal нестандартен и подход к построению уровней. По сути дела, есть только один огромный уровень — один мир. Конечно, смоделированный мир условно делится на участки, загружаемые по ходу дела, но игрок всегда может вернуться на предыдущий "этап" и закончить там свои дела. Более того, путешествуя по открытой местности, вам придется сначала найти вход в нужный замок или разыскиваемое подземелье.

Unreal — это огромный сказочный мир, в который герой попадает абсолютно неожиданно: очнувшись от потрясения, вы находите себя в небольшом, вдребезги разбитом космическом судне, некогда бывшем кораблем-тюрьмой; но, выбравшись наружу, вдруг обнаруживаете расчудесный, на первый взгляд, мир: на переднем плане какой-то огромный монстр доедает вашего товарища... БОЛЬША-А-АЯ ОШИБКА! Дальнейшее — по обстоятельствам.

P.S. Молва упорно причисляет к этому дуэту третьего солиста — Into the Shadows (Triton-Scavenger, возможная дата релиза — декабрь 1996 г.). Так вот, не надо путать божий дар с яичницей...



Материалы рубрики подготовлены **Александром ВЕРШИНИНЫМ** (руководитель группы интернетокопателей), **Петром ДАВЫДОВЫМ** и **Александром ЕЖИНЫМ**, выходящими на связь с Internet через московский узел компании "Совам Телепорт" (проект "Россия-Он-Лайн")

id умерла, да здравствует Dream Design?

(Джон Ромеро покинул id Software)

Легендарный Ромеро буквально потряс все игровое сообщество своим августовским заявлением о "добровольном уходе из id с целью создания собственной компании Dream Design"...

Что здесь сказать?.. Потеря человека, который по сути дела был ответствен за такие культовые игры, как Wolfenstein 3-D, DOOM и Quake, безусловно, не может не отразиться на самой компании. Теперь, после ухода



Напоследок он еще раз увековечил себя в одном из уровней DOOM 95...

Ромеро, "у руля" id остаются лишь два из четырех зачинателей фирмы — John Carmack и Adrian Carmack. (Напомним, что четвертый отец-основатель, Tom Hall, покинул славную компанию еще в 1994 году, перебравшись в Apogee Software/3D Realms, где в данный момент всю трудится над очередным "Quake-киллером" по имени Prey.)

В этой связи, наверное, будет интересна и такая информация: в начале нынешнего года id покинул программист Dave Taylor, основавший затем компанию Crack-Dot-Com, которая прославилась аркадой Abuse. Что ж, птенцы вырастают и в поисках лучшей доли покидают родное гнездо. Под "лучшей долей", разумеется, надо понимать не презренный металл (никто из id'ишников не может пожаловаться на гонорары, а основатели компании давно уже миллионеры), а творческую свободу, которой в id, надо понимать, не так уж и много.

Закрывая дверь в прошлое, Ромеро сообщил, что хочет заняться созданием игр несколько иного жанра, но — что очевидно — с использованием передового id'шного engine'a.

А может, причина миграции творцов лучших компьютерных игр в чем-то другом? Какой-токой "свободы" не хватало другой легенде индустрии, Сиду Мейру, покинувшему этим летом родную MicroProse? Кто бы ответил?..

Interplay: ура, мы лопим!

И ведь действительно лопят. Только от обилия уже появившихся и вскоре выходящих игрушек гнущая, согласно русскому классическому, будут не только шведы (то бишь шведские игроманы), но и прочие финны, гунны, калмыки и примкнувшие к ним дети разных народов.

Да, калифорнийская компания Interplay Productions на подъеме, и, к вквашему удивлению, ожидаемого перерыва в новых творениях так и не наблюдается. Известный издатель и разработчик без страха и сомнений продолжает массированное наступление на деморализованный тотальным успехом Quake'a рынок: недавно были представлены еще несколько проектов: M.A.X., GURPS, Fragile Allegiance, Delirium, U.S.C.F. Chess, WaterWorld: The Quest for Dryland, Shattered Steel, Reloaded, Mummy, Jet Fighter 3, Dragon Dice, Of Light and Darkness...

Андроид как квартиррьер

M.A.X., или Mechanized Assault Exploration, представляет собой походную (turn-based) стратегию с со-

вершенным SVGA engine'ом, полномасштабными кампаниями и multiplayer-режимом.

Полный набор стандартных злоключений, включая войну, голод, эпидемии, генетическую мутацию и экологическую катастрофу, обрушивается на несчаст-



ную планетку Земля, вынуждая ее обитателей искать новые миры. Разбитое на восемь враждующих кланов, человечество строит огромные космические корабли для поиска удобоваримых для обитания планет. Как только таковой мир найден, туда помещается mechanized commander, человеческий мозг в теле андроида, цель которого — разведка, освоение и защита планеты до прибытия клана.

M.A.X. — это двадцать четыре уникальных мира, восемь кланов и каждый со своим AI. Гибкая система online help поможет быстро освоиться новичкам и даст все необходимые данные о боевых машинах и их возможностях. Среди прочих достоинств игры SVGA-вид "сверху-вниз", трехмерные модели отрядов и 16-битный стереозвук Dolby Surround.

Империя должна процветать!

Fragile Allegiance: поздравляем вас — в загадочном 2380 году от Рождества Христова сектор K240 наконец-то стал доступен для колонизации! Империя должна расти и процветать (это приказ), и это уже заботы игрока — обеспечить необходимые условия...

Как водится, странные события начинают происходить именно в вашей части Галактики: космические



корабли попросту бесследно исчезают. Перед угрозой вторжения инопланетян вам остается лишь одно: как можно быстрее и эффективнее закрепиться в секторе, справиться со всеми финансовыми и политическими проблемами и защитить Империю от недружелюбных собратьев по разуму. Приятен тот факт, что этот космическо-стратегический симулятор сделан в реальном времени и игроку не придется нажимать кнопку "Следующий ход" бесконечное количество раз.

Создатель Fragile Allegiance, компания Gremlin Interactive (Interplay выступает здесь лишь в роли издателя), неплохо потрудились над SVGA engine'ом, full-



motion-видео и звуком, делающим живее всех живых все шесть инопланетных рас. Игрушка поддерживает multiplayer-режим: до 4 тружеников ЛВС смогут объединяться в коалиции против пришельцев, либо соревноваться друг с другом. Игра даже содержит встроенную систему e-mail'a — для поддержания связи между

пользователями. Как уверяет издатель, Fragile Allegiance будет доступна на CD-ROM'e уже в конце нынешнего года (точнее — в четвертом квартале).

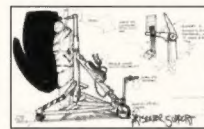
Суицид для волонтеров

GURPS (Generic Universal Role-Playing System) — универсальный набор указаний для создания собственных фэнтези-героев и даже целых миров. Основываясь на обобщенных и давно зафиксированных правилах настольных AD&D RPG-игр, GURPS позволяет пользователю генерировать уникальные



миры, соотносясь с личными пристрастиями и вкусами. Interplay, разрабатывающая и доводящая эту идею до ума, на данный момент готовит первую часть игры, названную Fallout: GURPS.

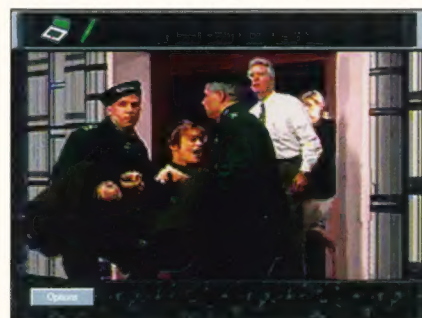
Предыстория такова: опасаясь ядерной войны, люди построили подземные убежища, безопасные и абсолютно не зависящие от внешнего мира. Но когда война все же началась, лишь немногие успели добраться до ближайших бункеров, известных также как Vaults. Выждав определенное время (пока не пришел в норму наружный радиационный фон), уцелевшие счастливчики послали во Внешний Мир полностью экипированных и специально подготовленных разведчиков. Однако никто из них не вернулся...



Как вы думаете, кому досталась сомнительная честь выйти в неизвестный мир и узнать, что произошло с первой партией смертников? Кому пришлось взять на себя почти суицидную миссию? Разумеется, игроку и его команде! Игра все еще находится в начальной стадии разработки, а потому дальнейшие подробности попросту неизвестны.

"Бред"

Незабвенный Венчик Ерофеев очень уважал коктель "Слеза комсомолки". Фирма Interplay, свято чтящая рецепты великого произведения русской литературы, намерена предложить нам в первом квартале следующего года игру Delirium (она же "Бред"), при создании которой используется тот же венчикерофееский принцип: каждой твари по паре — мертвому не больно. Короче говоря, возьмите душеспасительную историю сына, ищущего исчезнувшего в неизвестном направлении единокровного родителя, при-



правьте ее подлым обманом злых людей, добавьте толику черного юмора, немного людской жадности, замесите все это на компьютерном коде и отправьте до полной готовности в хорошо протопленное киберпространство.

ОК? А теперь пригубите. Каково? Правильно, "Бред". Но не пугайтесь, это только название, игрушка же — киноприключение, погружающее вас в самые глубины изощренной и загадочной борьбы за господство над виртуальным миром, — обещает быть чистой конфеткой.

Действие интерактивного (стало быть, в игре будет несколько финалов) Delirium'a происходит в начале 21 века, играющий отождествляет себя с юношей Роджером, остроумным и технически подкованным сыном Филиппа Смита, создателя некоего загадочного прибора Vortex. Первоначально это самый Vortex задумывался автором как еще одно средство электрон-

ной связи, однако вскоре мистер Смит и его партнер Малкольм Круз поняли, что их изобретение способно на большее, а именно на... зомбирование ничего не ведающего о своей горькой судьбине населения.

Перспективы вырисовывались просто умопомрачительные, изобретатели могли в одночасье стать владельцами всего мирового киберпространства... Но... такова селяви — два медведя в одной берлоге не уживаются, и Смит прекратил участие в экспериментах, предложенных партнером. Предпринимательская лодка разбилась о рифы взаимоисключающих интересов изобретателей, но прежде г-н Круз тайно... запустил сознание своего коллеги в Vortex.

Игра начинается, когда Роджер становится сотрудником корпорации Kruz. Юноша нанят бывшим партнером отца для тестирования "Tetragware", одной из форм "развлечения", когда люди, находясь в Vortex, мо-



гут неоднократно отправляться к протцам самыми жуткими способами, оставаясь при этом целыми и невредимыми. Надо заметить, что к тому времени Vortex превратился в чрезвычайно модное, хотя и опасное средство досуга для большинства населения Сэм-сити (SamCity). Опасное — потому что смерть в Vortex — не виртуальная игрушка, это... реально.

Но, едва успев приступить к работе, Роджер тут же обнаруживает секретное сообщение, свидетельствующее, что его отец (вы еще помните г-на Смита?) был убит, а его сознание заключено где-то в Vortex. Движимый сыновним чувством (а точнее — элементарным желанием сделать себе капитал), Роджер намеревается определить местонахождение папаша, но при условии, если только вернет семье утраченное богатство.

Чтобы преуспеть, юноша должен тщательно исследовать как киберпространство, так и реальный мир, собирая при этом некие предметы, которые в конечном счете приведут его к отцу и деньгам. Находясь в киберпространстве, Роджер будет иметь дело с пакетами неких



программ, с чьей помощью он сможет проникать в разнообразные базы данных. В свою очередь, последние будут наделены юношу "киберсилой" (cyberstrength), без которой в Vortex попросту не выжить (надеюсь, вы еще помните, что Vortex — штука более реальная, чем виртуальная, а потому momento more!).

Графически Delirium будет соединять в себе стандартную компьютерную графику и full-motion video — только так, по мнению авторов игрушки, можно адекватно отразить бесконечные "прыжки" Роджера из киберпространства в реальность и обратно.

Помимо Роджера в Delirium'e будут наличествовать такие любопытные персонажи, как KAIRA, таинственный искусственный интеллект, чья первоначальная цель — помочь Роджеру освоиться в корпорации Круза; Carlton Watt, "крутой" босс из ада; мадам MacPherson, приспешница Круза и любительница грязных делишек; Dune, руководитель некоей подпольной группы сопротивления, цель которой — уничтожить Vortex...

Памятуя о том, что до сих пор ни одна из аналогичных компьютерных игрушек — вспомните хотя бы "Газонокосильщика" и "Джонни Мнемоника" — не имела хоть сколько-нибудь заметного успеха (более того, все они попросту провалились), мы не будем ни восторгаться описанными выше предостиями, ни критиковать их со всей свойственной "МИ" лихостью. Давайте-ка лучше спокойно подождем результата, и тогда выяснится, сумеет ли все-таки Interplay создать из уймы уникальных спецэффектов, загадок и симпатичных сюжетных ходов настоящий компьютерный коктейль, который придется по вкусу большинству игроков, или же "Бред", увы, так и останется бредом...

Шахматный наставник

Разработанные совместно с Шахматной федерацией США (USCF) компьютерные шахматы U.S.C.F. Chess

уникальны по двум позициям: во-первых, это единственная на сегодня официальная компьютерная шахматная программа; во-вторых, эта программа способна оценивать пользователей в соответствии с официальной Рейтинговой системой американской Шахматной федерации.



Как уверяют создатели игры, U.S.C.F. Chess удостоены подобной чести только потому, что представляют собой "наиболее выдающийся шахматный AI, когда-либо созданный для домашнего PC". Может быть, они и правы, ибо дебютная библиотека программы содержит свыше 300 тысяч партий.

Но, понятное дело, библиотекой дебютов дело не ограничивается. U.S.C.F. Chess — это еще и прекрасная графика, и изящный интерфейс, а также мощный обучающий блок (по сути, творческая обучающая программа, носящая оригинальное название Chess Mentor), могущий преподавать каждому желающему шахматный курс любой сложности (правила и начальные стратегические навыки — это понятно, но "наставник" учит самой логике игры).

Начинающие шахматисты, соревнуясь с U.S.C.F. Chess, смогут постигнуть основы самой древней и самой интеллектуальной игры.

Игроки среднего уровня смогут проверить себя, разыграв блестящие шахматные партии, имеющиеся в обширной "Библиотеке гроссмейстерских турниров".

Наиболее же продвинутые "живые" шахматисты смогут бросить перчатку компьютеру и, в случае успеха (в чем авторы, вообще говоря, сомневаются) доказать, что серое вещество все же эффективней микропроцессорных чипов.

Что еще? Программа позволяет устраивать шахматные баталии с помощью модема, а также играть с друзьями посредством нуль-модемного кабеля. Наконец, вместе с игрой распространяется весьма солидное 200-страничное руководство, содержащее уйму интересных исторических шахматных материалов и фотографий самых выдающихся игроков всех времен и народов.

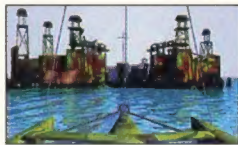
В поисках земной тверди

Наивные, вы все еще думаете, что будущее Земли — это рукотворный, высокотехнологичный рай, когда каждый Адам получит по своей Еве, а каждая Ева по яблоку? Ну уж нет! Во всяком случае аккамулятивная Interplay вместе с разработчиком — компанией Intelligent Games рисуют нам куда более мокрые и менее разгульные картины.



Только представьте себе: полярные льды приказали долго жить, и планету напрочь залило водой (кажется, это называется Всемирный потоп). И что? А то, что оставшееся человечество, попав в такие непривычные и малокомфортные обстоятельства, медленно, но верно превращается в некое диковатое племя, дрейфующее по свету на плавающих атоллах и перепробавшее морской мусор в поисках пропитания. Впрочем, есть у человечества и благородная цель! (Не все нам о желудке заботиться!) Пройдя через все передраги, положив всех своих врагов из числа конкурирующих водоплавающих племен, народец мечтает отыскать некую мифическую Сухую страну (Dryland)...

WaterWorld: The Quest for Dryland. 22 миссии; изощренная защита и агрессивное нападение, без которых не достичь победы; безжалостные враги (каждый с персональным набором оружия и стратегией поведения); 16 различных видов оружия (от пу-



лемета до огнемета); целая куча средств водоплавания (включая реактивные лыжи, ветхозаветные каноэ и ракетные катера); трехмерная кино- и 3D-графика в режиме SVGA; Dolby Surround-стереозвук; одиночные и multiplayer-миссии; deathmatch через сеть или модем.

Остается сообщить предполагаемый срок выпуска этой многообещающей игрушки, работающей под старым добрым DOS'ом. Это нынешний сентябрь. Если, конечно, Interplay ничего не напутала...

Пули свистят, пули...

Первая половина нынешнего года у владельцев Sony PlayStation, похоже, прошла под знаком игры Loaded: этот уникально кровавый и агрессивный "шутер", выпущенный британской компанией Gremlin Interactive аккурат под прошлогоднее Рождество, сумел завоевать сердца не только игроманов, но и почти всех игровых журналистов Старого и Нового света, навававших ему кучу разнообразных призов. "Грешны" и мы, поскольку в прошлом номере отметили Loaded своим любимым знаком "Наш выбор"...

Так вот, похоже, что в ноябре-декабре грянет Re-Loaded — продолжение, а точнее sequel знаменитой гремлиновской игры. Причем сразу на двух платформах — на родном SPS и PC. Ну, а издателем игры, как вы уже догадались, выступает Interplay.

По уверениям разработчиков, Re-Loaded будет наделен массой совершенно новых особенностей, о которых оригинал мог только мечтать. В частности, action обрстет "стратегическим мясом", в силу чего каждый уровень станет еще более трудным для прохождения; персонажи получат способность активно взаимодействовать с игровыми бэкграундами; пули наконец-то "научатся" не только свистеть, но и ricochetить; ряд ранее безголосых персонажей получат свои голоса, что, несомненно, еще более индивидуализирует действующее в Re-Loaded Зло; а все они разживутся новым, более совершенным оружием... Что еще? Играющий встретит нескольких свежиспеченных монстров, а также будет рад "раскрыть обаяния" перед старыми, но существенно переработанными персонажами — скажем, перед Mama и Fwank.

В стране непуганых фараонов

Во глубине египетских руд храните гордое молчанье, потому что где-то здесь запроептались древние могилы фараонов... Именно так, поскольку в горнодобывающем районе Александрия вдруг обнаружи-



ваются неведомые прежде захоронения фараонов (неведомые, естественно, простым смертным: могилы веками охранялись некими неласковыми и бдительными духами). Ну, а случилось это после того, как был найден таинственный сундук, расписанный древнеегипетскими иероглифами. Ужас охватывает выработку: шахтеры-аборигены отказываются работать, уверяя, что отныне шахта проклята...

В качестве управляющего Национальной горнодобывающей компании вы посланы на место загадочного происшествия, чтобы подтвердить или опровергнуть подозрения рабочих. Проведя свое следствие, вы в самом деле обнаруживаете захоронения. И если бы только их!.. Реальностью оказываются и пресловутые духи фараонских могил, и их не менее inferнальные подручные... Отныне ваша миссия заключается в охране древних могил, их сокровищ и... собственной жизни.

Все это — новая макаберическо-загробная игра



Mummy, или "Мумия", в которой принимает участие сам Малкольм Мак-Дауэлл (Malcolm McDowell), давно, кстати, замеченный в чейн-стоксовском дыхании по отношению к компьютерным развлекашкам. Mummy от Interplay — нервическое действие с 50 минутами full-motion video и интерфейсом "point and click", где выживание играющего зависит не только от



того, насколько бодро и умело он распутывает тайны загробной жизни фараонов (впрочем, не одними мумиями жива игра — в полусотне таинственных интерьеров есть даже заброшенная со Второй мировой военной база), но и от "благосклонности" поведения его недругов.

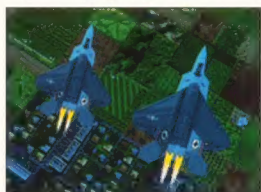
Вот так, решив несколько десятков puzzle'ов, встал наслушавшись звуковых эффектов от команды, "ставившей" звук для фильма Mortal Kombat, мы и придем к раскрытию тайны бессмертия...

Мир с позиции силы

Jet Fighter III. Новый авиасимулятор, отличающийся, на наш взгляд, просто невероятной графикой, разработанный корпорацией Mission Studios и издаваемый вскорости компанией Interplay. Играющему пред-

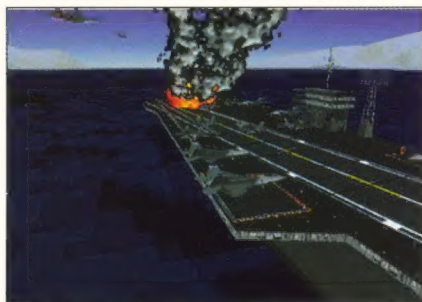


лагается вступить в ряды военно-воздушных подразделений Организации Объединенных Наций и, встав во главе лучших асов планеты, всегда быть готовым бросить свое героическое тело и летало (F-22) на любую "горячую точку". К примеру, вам предстоит усмирять вдруг разбушевавшихся аргентинских команд-



дос, вторгшихся в Чили, или попытаться пресечь позорный союз касторовской Кубы с колумбийскими наркобаронами.

Что же это такое, Jet Fighter III? 2 миллиона квадратных миль захватывающего дух достоверного (все снималось с настоящих топографических карт) 3D-ландшафта под крылом вашего самолета — Южная Америка, Куба, США и даже Антарктика; тысячи зданий, аэропортов, рек, изменяющаяся погода и разнообразные облака; летная мультимедиа-энциклопедия, представляющая собой диалоговую базу данных по шести с лишним десяткам современных военных самолетов, с тремя сотнями фотогра-



фий, 3D-схем и комментариями специалистов; обширные театры военных действий и сложнейшие условия для отработки самого, пожалуй, сложного эле-

мента летного мастерства — приземления (не хотите ли попробовать себя в приземлении на палубу авианосца во время жуткой килевой качки?); полный арсенал высокотехнологичных видов самолетного вооружения, включая Sidewinders, AMRAAM's, Phoenix, бомбы Mk82, Vulcan и особоточные лазерные ракеты; настоящая 3D-кабина; интерактивный wingman и уникальный AI...

Позади Земля

2132 год, два соперничающих в галактических масштабах человеческих сообщества озабочены только одним — как бы побольше урвать. Нет, не золота-нефти-кислорода, хотя без этого никуда, а планет, маленьких и больших, живых и мертвых, огнедышащих и ледяных. Большие планеты, еще больше, еще! От этого "социалистического" соревнования в космосе зависит выживание плодящихся не по дням, а по часам рас, а потому люди способны на все...

Вы поняли, исследования в глубоком космосе и колонизация найденных свободных планет стали в Shattered Steel привычным делом. И однажды Вселенная раскололась на два на дух не переносящих друг друга общества: законопослушное Ядро и вольнолюбивую, полуразбойничью Периферию. Со всеми вытекающими отсюда детальными последствиями.

Игрок взваливает на себя тяжкую долю вооруженного до зубов наемника, нанятого Ядром для осуществления разведки на странном образом захваченной планете Lanios 3. Ваша задача — подтвердить, что на планете правят бал жестокие и агрессивные роботы-чужаки, намеревающиеся уничтожить всех местных жителей. Подтвердить или опровергнуть, и, естественно, если обезумевшие роботы-таки существуют, организовать им достойный отпор. Так сказать, пока наши не подтянулись...

А не сумеете занять круговую оборону, организовать пару ракетно-ядерных ударов и несколько чернобылей местного масштаба — железные ребята помчатся громить Землю. В общем, позади Земля, приятель. Ты уж напрягись.

Суровая Shattered Steel (разработка BioWare Corp.) продемонстрирует вам во всем блеске целых 30 (!) сверхсовременных (по тем, конечно, далеким от нас меркам) средств уничтожения всего и вся — начиная со снарядов, наводящихся по тепловому следу, и кончая мощнейшими ракетами; проведет вас через 50 нелнейных миссий на трех полностью текстурированных поработанных планетах (уже упомянутая Lanios 3, OREC и Planet 3); а смертельную схватку с нашим одиночкой разведчиком вступят более полусотни чрезвычайно умных и опытных врагов (железные ребята тоже не пешком ходят, а все больше на штурмовых вертолетах с прожекторами рассекают); наконец, Shattered Steel — это продвинутый AI, способный всерьез потягаться с "живым" игроком на любом из уровней этого fast-action'a.

Игрушка, коммерческая версия которой, возможно, появится в октябре-ноябре, помимо всего прочего обещает усладить наш слух массой взрывных саундтреков и 16-битными Dolby Surround-стереоэффектами; ну, а музыкой для глаз должны стать, как уже говорились, полностью текстурированные карты и full-motion видео в режиме SVGA.

А вот и системные требования (которые, впрочем, могут еще быть пересмотрены): 486DX2/66+, 8 Мбайт RAM (но лучше все же 16), 20 Мбайт на винчестере, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, джойстик.

Игра в кости по-компьютерному

Обещая появиться на прилавках магазинов под нынешнее Рождество, компьютерная игра Dragon Dice от Interplay ведет свою родословную от одноименной настольной (с использованием выбрасываемого кубика) стратегической игры, права на которую принадлежат компании TSR (Tactical Strategy Rules). По жанру это будет нечто среднее между фэнтези и стратегическим action'ом, и, скорее всего, сыты будут не только поклонники Advanced Dungeons & Dragon, но и стратеги-маны всех мастей. Кроме того, авторы позиционируют игрушку как "демократический продукт, обращенный и к новичку, и к закаленному профессионалу". Что также всегда приятно.

Здесь будет все, о чем только может мечтать среднестатистический геймер: любимые силы Зла (гоблины, эльфы, орки...) и прочие сказочные персонажи, настоящая фантазия, великолепные сражения, очаровательно-пасторальные пейзажи, а также уйма заклинаний, иллюзий и случайностей. Игра даст вам пол-

ную свободу творить собственные миры, выращивать собственных героев и формировать персональные ударные батальоны монстров (Dragon Dice содержит все 112 TSR'овских кубиков с героями, из них пять волшебных).

Игра будет отличаться отменной графикой (исключительно детально прорисованные персонажи и обстановка); играющий в Dragon Dice сможет померяться силами с AI компьютера, а при наличии ЛВС — с несколькими "живыми" соперниками; кроме того, предусмотрен и любимый многими режим игры через модем.

Dragon Dice выйдет одновременно для Windows, Windows 95 и "Мака".

Из света в тень перелетая

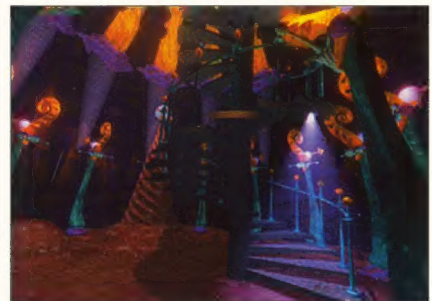
Насколько привлекательная, настолько и мрачная игра Of Light and Darkness, выход которой можно ожидать ближе к марту-апрелю следующего года, является фантастическим point'n'click-приключением, которое, похоже, должно стать едва ли не персональной выставкой работавшего над игрой художника-сюрреалиста Gil Bruvel (интересно, что уже в 14 лет он занимался реставрацией картин для



компании, связанной со знаменитым Лувром).

Предистория игры фокусируется вокруг брата и сестры Mike и Serin, посетивших один особнячок в Beverly Hills, где частным образом демонстрировалась некая мистическая французская картина. Пока Mike лицезрел в одном углу галереи нечто авангардное, Serin... Serin оказывается в другом измерении: ее подхватывают вдруг ожившие на картине руки и — безо всякого "пардона" — утаскивают в какое-то зазеркалье (точнее — закартинье). Озадаченный и напуганный юноша, слабо представляющий, что следует делать в подобных "нестандартных" ситуациях, не находит ничего лучше, как поднять против картины-обидчицы кулаки. В результате такой дерзости Mike тоже оказывается выдернутым из жизни. Игра начинается с того, что юноша (то есть вы) смотрите через картину-портал на ошеломленных посетителей галереи...

Помимо всего прочего Of Light and Darkness — это еще и прекрасная демонстрация графического engine'a EDEN (разработка Heartland Enterprises). EDEN позволяет игрокам исследовать, подбирать и "использовать" игровые объекты, находящиеся в



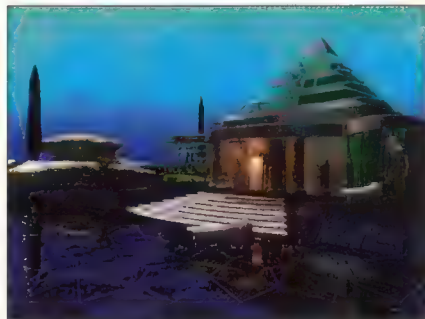
полностью рендеренных интерьерах, четко реагирующих на свет и тень (иначе говоря, здесь нет заранее нанесенных текстур). Поверхности, освещенные солнцем, реалистичные тени, бесконечное количество источников света — вот те особенности графики, которые обеспечивает EDEN. Но это что касается "мертвых" интерьеров, в остальной игре представляет своеобразный "симбиоз" искусственных персонажей и живых актеров (full-motion video), хотя пока не очень ясно, как они будут контактировать в пределах игры.

Главная цель играющего — найти Serin и избавиться от тенет сюрреалистического мира художественных работ Bruvel'a, вернув девушку в наше измерение. На

этом пути вам предстоит пройти через такие суровые места, как "Комната Ропота" (The Murmur Room), Mechano и Евклидова Камера Ужаса (The Euclidean Terror Chamber). Готовы ли вы к таким испытаниям?

Mystика — forever?

Эта осень, вполне возможно, станет еще одной счастливой вехой в Myst-строении, поскольку компания GTE Interactive анонсировала на ноябрь выпуск игры Timelapse, скромно говоря о последней, как о "the next level of Myst-genre games". Иначе говоря, великий Myst с выходом Timelapse может отдохнуть. Ой ли? Давайте



попробуем разобраться в немереных претензиях авторов, хотя, очевидно, не видя собственно игры, сделать это непростое. Но все же.

Timelapse отправляет игрока на поиски без вести пропавшего археолога, который был намерен, воспользовавшись "воротами времени", исследовать волнующие его некие общие тайны великих цивилизаций древности — Египта, империи Майя, острова Пасхи и даже вряд ли существовавшей в действительности Атлантиды. Имея "на вооружении" лишь записную книжку исчезнувшего ученого, игрок должен пройти через каждое из упомянутых древних государств (они, кстати, представлены в пору своего расцвета), делая необходимые в его положении записи и решая встречающиеся загадки.

Внешне эта приключенческая игра, безусловно, выглядит очень выигрышно (жанр обязывает!): графика высокого разрешения; вид "из глаз" героя; навигация, подобная той, что применялась в Myst'e и Wel-



come to the Future (хотя и со случайными прозрачными и не очень сказочными); яркая полноэкранная картинка; помещения, освещаемые уличным светом, с настоящими тенями и отражением. Только одно это делает игру очень, очень многообещающей.

Концептуально то, что каждое из "действующих" в игре государств представлено своим самым ярким периодом — все до единого царства, как говорится, на взлете. Одна из древних империй, о которой игрок поначалу не имеет почти никакой информации (а равно и доступа к ней), — это мифическая Атлантида (наконец-то мы сможем увидеть, как она выглядела!). Пасивный, созерцательный стиль, свойственный игрушкам Myst-жанра, предполагает лишь наличие доброго бога, бога-помощника, проводника (но не карателя), однако здесь, как бы в разрез с уже сложившейся традицией, есть... гигантские змеи (кобры) и прочие пресмыкающиеся гады, блокирующие выход игрока из уровня, если тот не сумел разгадать все наличествующие в нем загадки...

Made in Australia

Знаете ли вы, что жутко далекая и в силу чего как бы даже и нереальная страна Австралия — это не только аборигены, кенгуру и любимое масло "Анкор", а еще и замечательные стратегические игры, разрабатываемые с 1982 года (!) тамошней компанией Strate-

gic Studies Group (SSG)? Не знаете? Быть этого не может, ибо такие серии, как WarLords, Carriers at War, Gold of Americas, Total War и Panzer Battles известны, пожалуй, каждому уважающему себя игроману. Так вот, из Австралии пришли очень приятные известия: SSG трудится сейчас над тремя новыми игрушками — The Last Blitzkrieg, WarLords III и Reach for the Stars.

Гитлер капут!

Легко догадаться, что The Last Blitzkrieg ("Последний блицкриг") — это еще одно wargame-творение SSG на тему Второй мировой (уж не последнее ли, если судить по названию?). Обладающая потрясающей графикой игра использует совершенно новую combat-систему сухопутных сражений, разработанную специально для того, чтобы, как говорят сами авторы, "освежить" битву под Bulge, этот последний отчаянный гитлеровский рывок к победе на Западном фронте".

Это сражение было начато 16 декабря 1944 г., немецкие отряды неожиданно предприняли довольно резкую атаку на позиции союзников, располагающиеся в труднодоступном районе Арденн. Ведя отчаянные бои у реки Meuse, отряды 2-й "Железной дивизии" почти достигли поставленной цели, однако вско-



ре контратаки союзников и отсутствие тыловой поддержки вынудили "железных" отступить назад. Когда же Третья американская армия (генерал George S. Patton) взяла в оборот защитников Bastogne, стало ясно, что это действительно последняя авантюра Гитлера.

А теперь о технике дела.

The Last Blitzkrieg сделан в разрешении 640x480 в 256 SVGA-цветах. Игра, как заявляют разработчики, содержит "беспрецедентные по уровню детализации и анимации карты". Шесть сценариев, включая полную игру кампании. Новый весьма "высококобой" AI (авторы — Roger Keating и Ian Trout). Детализация главного сражения до полкового уровня. Возможность "переигрывания" битвы. Полная поддержка для игры по E-Mail. Уникальная объединенная система движения и боя. Внушительный экранный help и обучающая программа. Оригинальный саундтрек. Самым тщательным образом прорисованная военная техника, используемая во время сражения...

Пусть всегда будут лорды!

SSG объявила, что намерена издавать новую игру серии WarLords, WarLords III: The Dark Dwarves, вместе с известной британской компанией Broderbund (коей и переданы всемирные права на очередной sequel). Планируется, что коммерческая версия WarLords III появится во второй половине 1997 г.

А теперь давайте займемся арифметикой и воспоминаниями. WarLords III — в общей сложности четвертая игра в серии, жанр которой, взяв на себя некоторую смелость, можно определить как "фэнтези-стратегия"; борьба за выживание и возможное господство ведется в едва ли не эпических масштабах: игрок начинает, имея за душой единственный город; он должен расширять свои владения и сравнивать с землей всех своих противников до тех пор, пока его экономическое положение не будет способствовать... более интенсивным конфликтам. В будущем. Иначе говоря, справедливо извечное: хочешь мира — готовься к войне; хочешь войны — воюй!



WarLords III — наследник очень успешных (прежде всего коммерчески) игр WarLords (1988), WarLords II (1993) и WarLords II Deluxe (1995). Каждая игра серии WarLords имела общие элементы, которые гарантировали преемственность уже наработанного игрового опыта, при этом скучнее игры-продолжения не становились. Что же это за элементы? То, что называется "интуитивно понятным интерфейсом"; высокая играбельность; AI, с которым приятно было соревноваться; множество игровых опций; качественный дизайн. Серия любима, пожалуй, всеми поклонниками стратегий, особенно теми, кто более всего ценит цивилизационные игры.

Предполагается, что WarLords III будет в состоянии украсить основную игровую идею серии массой новых особенностей (иначе б, наверное, этой игры и не было). Так, по сценарию, любая сторона будет располагать собственным "комплексом" армий, непохожих друг на друга ни внешне, ни по поведению. Появятся различные типы героев, обладающих "расширенным" набором навыков ("многогранности"); они будут способны на применение новых заклинаний и волшебных предметов.

Далее. WarLords III, несомненно, будет поддерживать multiplayer-игру. Сетевая игра будет проходить в режиме реального времени, и все "живые" игроки смогут одновременно совершать те или иные действия. Наконец, предполагается ввести режим "кампании", в результате чего игроки будут располагать большим количеством игровых опций и сценариев.

Усложнится система дипломатии, что, очевидно, улучшит взаимодействие между игроками; последние смогут вступать друг с другом в союзы и вместе "ковать" победу.

Как ничтоже сумняшеся заявляют разработчики, их новый компьютерный AI "традиционно станет лучшим" (то есть другие — чужие — AI ему и в подметки не будут годиться). AI существенно продвинется на дипломатическом поприще, по части аккумуляции ресурсов, в ратном и походном деле (естественно, по сравнению с последней игрой серии — WarLords II Deluxe).

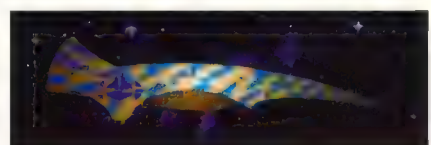
Планируется, что минимальные системные требования игрушки будут укладываться в нынешний негласный стандарт: 486DX4/100, 8 Мбайт RAM, видеокарта, поддерживающая 256 цветов, 2-скоростной CD-ROM и звуковая плата.

И последнее. Компания-разработчик, всегда стоящая на страже наших — игроманских — интересов, очень трогательно просит присылать ей свои замечания-пожелания-мысли-предложения-указания (но только ценные), касающиеся новой игры. Если ваши умные мысли совпадут с направлением движения творческого процесса, то, кто знает, может, они и будут учтены. В общем, не стесняйтесь, шлите предложения бочками по следующему e-mail-адресу на имя Gregor Whaley: gwhaley@ssg.com.au.

Через Microsoft к звездам

И последняя австралийская новость: совсем недавно SSG распространила пресс-релиз, в котором объявлено о намерении компании издать новую версию классической космической игры Reach for the Stars. Партнером же (сиречь издателем) австралийцев в этом проекте станет всеизвестная компания Microsoft. Сроки выпуска игры — вторая половина 1997 года.

Reach for the Stars — multiplayer-игра о космической колонизации и завоеваниях. Стартуя с единственного домашнего мира, каждый из игроков должен попытаться сделать умопомрачительную карьеру и крепко поставить на ноги свою собственную межзвездную империю. Игра уникальным образом будет сочетать в себе как конструктивные, так и деструктивные элемен-



ты, а именно: чтобы победить, игрок должен успешно управлять собственной экономикой (дело полезное и богоугодное), а также грамотно бить врага на поле брани (дело, как известно, грязноватое).

На этом противоречия не кончаются. Мощный военно-космический флот — весьма и весьма необходимая часть ваших коммерческих планов; с другой стороны — он ни в коем случае не гарантирует немедленного и бесповоротного успеха. Чтобы преуспеть, игроки должны кропотливо исследовать неизвестный космос, шлифовать экономику и заботиться об экологии собственных планет, ходить и делеать вновь открытые колонии и вкладывать денежки в их техническое переоснащение. Только так вы поспеете за военно-космической гонимой, развязанной, разумеется, недругами вашей империи.

Почти с самого начала своего существования Reach for the Stars попала в заветные списки хитов, и, пройдя через несколько версий, стала классической космической завоевательной игрой. Новая версия RFTS, безусловно, взяла от предшественников все лучшее, будет серьезно усовершенствована. В частности, авторы намерены: улучшить AI; сделать игру в SVGA-графике; ввести новые системы дипломатии и принципиально переработать систему боев; изменить (конечно, в лучшую сторону) принципы и систему технического совершенствования миров; добиться пресловутой «интуитивной понятности» пользовательского интерфейса; увеличить число игровых сценариев (от вводного уровня до полного господства над Галактикой)...

Системные требования игрушки: Windows 95 (все-таки в кооперации с Microsoft!), 8 Мбайт RAM, 486DX2/66 (лучше Pentium) и 2-скоростной CD-ROM.

Рывок Psygnosis

До недавнего времени (а точнее до 1995 года) это имя — Psygnosis — звучало разве что для профессионалов игровой индустрии. Обычные геймеры продукции этой английской компании, базовый офис которой находится в славном городе Ливерпуле, знали мало, помня разве что о неуязвимых Lemmings'ах, некоторых более или менее удачных спортивных игрушках (типа Carl Lewis Olympic Challenge) и активности на амфиго-тариевском фронте. Хотя игрушками англичане стали «баловаться» аж с 1984 года, с момента своего основания. Однако в прошлом году случилось что-то невероятное — Psygnosis удивила всех целой коллекцией прекрасных видео- (SPS и Sega Saturn) и компьютерных игр. Вспомним хотя бы такие названия, как WipeOut, Destruction Derby, Discworld, Krazy Ivan, Chronicles of the Sword, Ecstasia, Assault Rigs. Именно она стала законодательницей вновь появившейся «моды» одновременного выпуска игр для нескольких платформ... В общем, сегодня Psygnosis является крупнейшей в европейской индустрии программистской и издающей компанией, «послужной список» которой насчитывает более 100 коммерчески успешных игрушек для различных игровых платформ.

Но что самое интересное, компания даже и не собирается уменьшать взятый темп: в нынешнем году запускается около полусотни (!) новых проектов, 82 названия в планах Psygnosis на 1997-98 годы...

Конечно же, мы не имеем возможности рассказать сразу обо всех PC-начинаниях компании — этот номер журнала не последний, и мы обязательно будем знакомить вас с новыми фактами этой любопытной английской экспансии; сегодня же давайте остановимся лишь на нескольких, самых заметных проектах Psygnosis.

Грязная история

Zombierville, дата выпуска — осень (предположительно — начало ноября).

Скорее всего, эта игра придется по душе геймерам,



более всего любящим приключенческие action'ы, поскольку сами разработчики так и позиционируют Zombierville — «сложная, графически изощренная игра в жанре action "point and click" adventure, играбельность которой будет сравнима разве что с DOOM'ом».

Zombierville отводит игроющему роль ну просто очень активного репортера газеты The Daily News Мэтью Блэка (Matthew Black). Однажды некий источник в Вашингтоне выдает ему сенсационную инфор-



мацию, касающуюся одной несправедливой военной операции. Располагая лишь этими скудными сведениями, вы приступаете к «раскопкам» едва ли не самого громкого скандала, связанного с Правительством США. Ход расследования постепенно наталкивает вас на мысль о том, что все это было лишь военным прикрытием прошлых делшек, имевших отношение к атомному оружию. Вместе с тем в вашей памяти еще свежо воспоминание об аналогичной операции прикрытия, в ходе которой исчез некий старик — дело происходило в самом центре Америки в районе оборонного исследовательского объекта «Bedlam», бывшего до недавнего времени тренировочным лагерем, в котором готовились кадры для тайных правительственных операций. Но когда скандал вошел в силу, на базе было объявлено чрезвычайное положение, и она была тут же блокирована военными. Несмотря на дурной запах, исходящий от всей этой истории, и явную угрозу вашему драгоценному здоровью, вы уже не можете дать задний ход и просто обязаны копаться в грязном правительственном белье до победного конца. Только для кого он будет победным?

Благодаря высокопрофессиональному, тщательно прописанному, полному черного юмора сценарию (автор — Mary Gentle), игра буквально закручивает вас в водоворот следующих чередой таинственных событий. На игровое настроение прекрасно воздействует и музыка, которая, кстати, является неотъемлемой частью некоторых загадок Zombierville.

Убить Гидру!

Athanoi, дата выпуска — начало 1997 г.

...Как же трудна жизнь в городе Byzance! Единственная отрада местного населения — виртуальные спортивные состязания и прочие массовые развлечения. В Athanoi'e, виртуальной вселенной, чья идея



подсказана древнегреческой мифологией, люди бьются не на жизнь, а на смерть с такими соблазнительными персонажами, как Минотавр, Гидра, Медуза Горгона... Оставшиеся в живых становятся городскими героями. Присоединитесь к этим смельчакам и вы узнаете, что не в одном Mortal Kombat'e счастье! А еще — обязательно попытаетесь раскрыть несколько таинственных исчезновений — в Athanoi'e только вы можете обнаружить связи между миром виртуальным и реальностью...

Вот такая она, очередная action adventure-игруш-

ка, разрабатываемая французской командой In Vivo. Увы, никаких сетевых и модемных излишеств, зато более 200 3D-интерьеров и SVGA-графика.



Синий-синий мальчик...

Blue Ice (разработчик — Art Of Mind Productions), дата выпуска — октябрь 1996 г.

Ребенок, рожденный, чтобы быть королем, но его судьба — ледяное сердце (что, бедолагу Кая вспомнили? забудьте, совсем непохоже)... Уникальный в своей

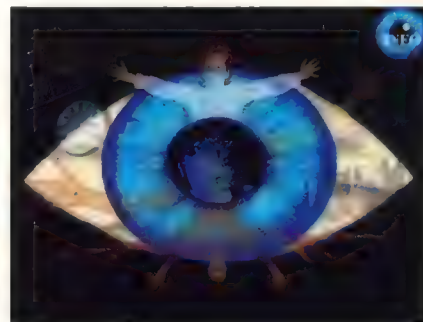


очевидной тайне сюрреалистический мир Человеческого Льда обязательно проберет вас до костей и отправит в таинственное путешествие по ту сторону земли, замороженной в глубинах отчаяния.

В каждом из нас спрятана и дремлет до поры власть видеть нечто вне действительности, копаться в собственных впечатлениях, чтобы наблюдать неочевидное. Нет никаких ограничений, кроме нашей веры, кроме нас самих! И никакого будущего не может существовать без прошлого...

Вы поняли: глубокий философский нарез, приключение ума, виртуальное странствие за мудростью и способностью мыслить иррационально — вот что такое этот «Голубой лед». А еще очень приятная сюрреалистика; плотно-навороченный сценарий, могущий держать в напряжении и новичка, и опытного геймера в течение часов; сотни интригующих загадок и уйма сюрреалистических ситуаций...

ОС? Пожалуйста — Windows 3.1, 95 или MS-DOS. Жанр? Нет проблем — «Puzzle/Adventure», как говорят в Ливерпуле.



Автомонстры

Monster Truck Rally (рабочее название), дата выпуска — 4 квартал 1996 г.

Psygnosis верна себе и своим поклонникам, понимаям ее прежде всего по дико-разрушительной раллийной игре Destruction Derby. Очаровательная была развлекалка! Так вот, грядет еще один вседорожный, всепогодный авто-action, имеющий пока лишь рабочее название. Ну, а делает его — вы правы — та же самая бригада «Ух!», что так отличилась на DD.

Летите ли вы в багги через бескрайнюю пустыню наедине с компасом или давите своим негабаритным

грузовым чудовищем аккуратно припаркованные легковушки — все едино: вы просто хорошо оттягиваетесь!

Но Monster Truck Rally — это не только разгул автотеррора, это еще и красиво: тонко чувствующие конъюнктуру девелоперы положили на все объекты весьма реалистичные текстуры, и пейзажи стали форменными 3D. Но этого мало: гонки — для души жизненности — «населены» почти настоящими пылевыми тучами, метелями, туманами, иначе говоря, местные погодные разлубезная моя, Лизавета Петровна, и не балуют, и крайне переменчивы: гонки — дело тонкое...

Игра не была бы action'ом, если бы не предоставляла виртуальным водителям полную свободу действий: так, игроки могут выбирать между двумя типами транспортных средств — баги с низкой посадкой, которые особенно хороши для бездорожья, или гигантскими самосвалами; при этом весьма неглупый AI оценивает нагрузку, приходящуюся на каждое колесо вашего авто, дабы вы в любой момент ясно ощущали, что едите (гоните, тормозите), а не просто возюкаете мышкой по коврику. Скажем, при слишком быстром движении по ухабистой местности AI «заставит» соответствующий орган управления грузовика «организовать» неконтролируемые прыжки — на той передаче, на которой это только возможно!

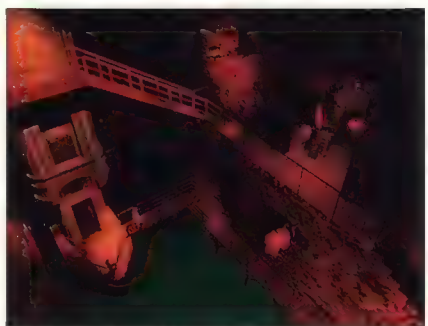
Monster Truck Rally предоставит игрокам целую дюжину тренировочных гонок, прежде чем они почувствуют себя способными участвовать в апофеозе игры — гонке на выживание. Проходя «курс молодого гонщика» и гоняясь по коротким замкнутым трассам, игроки смогут в совершенстве постигнуть искусство преодоления препятствий — земных насыпей, ям и водоемов. Прежде на основную гонку выходить не рекомендуется. Иначе, как вы сможете выдержать четырехдневное, в пять этапов, 500-мильное соревнование? К слову, чтобы преуспеть на каждом этапе, гонщик должен либо забить каждого соперника, либо финишировать в первой тройке.

Наконец, чтобы вы смогли окончательно отдохнуть душой и забыться, авторы игрушки предусмотрели пару совершенно улетных режимов: во-первых, это «Stunt», когда вы будете иметь счастливейшую возможность разбить свое авто (и себя) вдребезги, разгоняясь по крышам покореженных автомобилей, а во-вторых — «Challenge», в коем гонщики смогут победить, лишь причинив максимальный ущерб своим противникам (в общем, автордею).

Что еще? Очень любопытно в Monster Truck Rally реализован взгляд на происходящее. Возможны три режима: в первом случае камеры фиксируются в различных местах для организации панорамного вида или вида с вертолета; второй вариант позволяет игроку разместить камеры вдоль гоночной трассы (вы можете фокусировать внимание на тех или иных автомобилях, участвующих в соревнованиях); наконец, предусмотрен и так называемый режим «Режиссера» — игроки, сообразуясь с собственным видением гонки, могут устанавливать камеры в любой последовательности и под любыми углами, при этом имея возможность повторять основные моменты соревнования, используя режим зумминга.

Парижский сюр

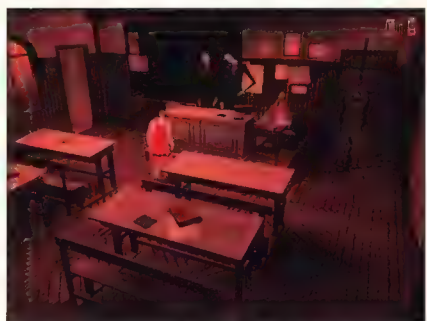
Интересующиеся кино нас поймут: новая, готовящаяся в Psygnosis к Рождеству интерактивная игра The



City of Lost Children должна стать настоящим событием — хотя бы потому, что в основе ее лежит одноименный фильм французских режиссеров Pierre Junet и Marc Caro.

Итак, «Город потерянных детей». Настоящее сюрреалистическое действо в жанре «graphic adventure», соединяющее в себе нелинейный, не имеющий конца сюжет и очень симпатичную рендеренную графи-

ку (motion-captured-персонажи, созданные в 3D и анимированные в реальном времени; 100 бэкграундов; специальные световые эффекты). Сейчас игрушка находится в стадии доводки, а заняты этим сотрудники парижского отделения Psygnosis, которыми чутко ру-



ководит уже упомянутый Marc Caro, чей изобретательный артистический стиль, чьи сложные образы просто не поддаются описанию.

Но мы все-таки попробуем, OK? Главными героями игрушки — жителями странного «города» являются такие необычные персонажи, как 10-летняя малютка Miette, ее опекун, цирковой силач One, и сиамские близнецы (вместе известные в качестве «Осьминога»). Жутковатый ученый Krank, живущий на вечно окутанной туманами морской буровой вышке, вдруг стал резко стареть. Причина проста — дядя не умел мечтать. И что? В один паршивый день из города стали пропадать дети: злодей Krank решил, что-де нечего им



шляться без дела, пусть лучше посидят в его гнусной лаборатории — здесь он спокойно сможет попутянуть из них все мечты и сделать их своими.

Когда очередной жертвой ученого маньяка становится маленький брат силача Denree, Miette (ум) и One (сила) отправляются ему на выручку, испытывая в пути чудесные, но одновременно и опасные приключения.

Поначалу игроки наверняка будут теряться в мрачно-гипнотическом волшебном мире «Города потерянных детей», но вскоре — вместе с решением первых загадок — неуверенности придет конец, и вас охватит азарт.

Нам остается сказать, что в игрушке будет звучать великолепная музыка Анджело Бадалamenti (Angel Badalamenti), хорошо известного по работе в кино (культовая картина «Твин Пикс» и тот же «Город потерянных детей»), а костюмы героев будут в точности повторять то, в чем ходили персонажи кинофильма, которых «одевал» небезызвестный модельер и шоумен Жан-Поль Готье (Jean Paul Gaultier).

Кто ищет, тот всегда найдет

Ecstatica, довольно известное и популярное приключение-квест от Psygnosis, обладало весьма своеобразной графикой: все герои игрушки — гоблины, вам-



пиры, волшебники — представляли собой комбинации всевозможных сфер, цилиндров и эллипсов (автор идеи — программист Andrew Spenser). Разрабатываемая нынче Ecstatica 2 (название, кстати, пока не окончательное), продолжает те же графическо-изобразительные традиции. Молодой герой/героиня из предыдущей части игры все еще ищет приключений на свою голову, и, как ни странно, находит их. На этот раз сражение ведется с недобрым Архимагом, занимающимся тем, что архимаги делают лучше всего: дядя угрожает разнести в клочья всю Вселенную... Ecstatica 2 несколько поддалась влиянию столь популяр-

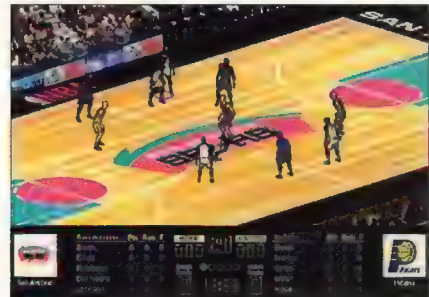


лярных нынче клонов Mortal Kombat'a, а потому игрок найдет здесь гораздо больше всевозможных ударов и их комбинаций, нежели это было в игре-прародительнице.

Выход игры планируется на первый квартал следующего года.

Microsoft и баскетбол

Суперкомпания мультимиллиардера Билла Гейтса, в прошлом году наконец-то понявшая, что пришла пора прибирать к рукам и игровой «софт», продолжает свою экспансию: к Monster Truck Madness (в прошлом номере мы почему-то назвали эту игру Monster Truck Rally, что, вообще говоря, недалеко от истины), бесконечным «Леталосимулятором», Fury 3, Hellbender и свежеспеченному Close Combat'у прибавляется спортивная игрушка NBA Full Court Press. Выпуск нового «Звездного баскетбала» (НБА все-таки!) намечен на нынешнюю осень (читай: Рождество), а его разработчиками являются программисты и художники из компании Beam Soft-



ware.

Как обычно, наш пострел везде поспел, поэтому NBA Full Court Press скорее всего станет первым компьютерным баскетболом «на тему» игрового сезона '96. Но это не единственная особенность нового продукта — после Scottie Pippen Slam City's и NBA Jams это первая игра, лицензированная Национальной Баскетбольной Ассоциацией. Но при всем своем реализме (вплоть до того, что виртуальные баскетбольные залы до мелочей повторяют свои реальные прототипы) и даже «NBA-духе» (формула из рекламных проспектов продукта), игра все же несколько уводит нас от реалий этого феноменального баскетбольного турнира: в вашем распоряжении целых три игровых режима — одиночная игра, турнир и сезонное соревнование. Кроме того, если вам надоест играть в одиночку, вы легко сможете организовать что-нибудь вроде баскетбольного «междусобойчика», воспользовавшись модемом или ЛВС. Наконец, игра позволяет создавать собственные команды — с помощью обычных трансферных торгов или игрового

редактора (возможен и вариант "All Stars").

Уже по одной из первых бета-версий игрушки можно было заключить, что конечный продукт будет довольно высокого качества: в частности, всех наверняка умилит графика игры, поскольку будет присутствовать даже такое экзотическое разрешение, как 1280x1210. Иначе говоря, NBA Full Court Press, как того и требует от разработчиков Microsoft, должен стать "самой детализированной из современных компьютерных баскетбольных игр".

От сейфа к сейфу

Да, друзья, в такое вы еще не играли — гарантируем. Игрушка Safecracker (разработчик — Inscape, издатель — шведская компания Daydream Software, и это ее первый "публишерский" опыт), обещающая появиться в октябре всего на одном CD, как это следует из названия, предложит вам попробовать себя в роли



медвежатника, а медвежатники, известно даже младенцу, только и делают, что "раскалывают" сейфы, специализируясь обычно на самых защищенных агрегатах.

Предыстория такова: вы претендуете на должность шефа службы безопасности компании "Crabb & Sons"; миновав традиционное собеседование, вы должны пройти ряд испытаний, чтобы работодатели смогли убедиться в вашей профессиональной пригодности. В частности, вам любезно предложено "раскусить" систему безопасности компании, чтобы в итоге получить доступ к жилищу главы фирмы и затем попытаться там вскрыть несколько сейфов.

Safecracker чем-то напоминает нашу матрешку — взломав один сейф, вы попадаете в другой, и т.д. Всего вам предстоит "пошупать" три с лишним десятка



сейфов, и защита каждого последующего, разумеется, будет все сложнее и сложнее. В общем, "расколов" первый сейф (легко! — как уверяют авторы игры), игрок постепенно столкнется с сейфами-монстрами, но тогда на помощь должны прийти ваши способности к наблюдению — нужно будет отыскать хорошо замаскированные ключи, то бишь заняться решением пазлов...

Без сомнения, самая сильная сторона Safecracker — графический engine, созданный с применением пакета QuickTime VR от Apple (разработчики имели возможность пользоваться бета-версиями QuickTime VR). Так что, как заявляют авторы, эта игра — по сути, "первое в истории настоящее 3D-приключение: играющий будет иметь возможность дотошно исследовать каждый объект буквально с любой точки зрения, под любым углом". Кроме того, Safecracker — это еще и целых 50 (!) интерьеров, щедро заполненных разнообразной антикварной мебелью и старинными картинами.

Но в применении QuickTime VR кроется и главный недостаток engine'a: иллюзия полной свободы действий в 3D-пространстве разрушается в момент пере-

хождения от одного объекта, от одного местоположения к другому, напоминающего то, что было реализовано в уже несовершенном (с сегодняшней точки зрения) Myst'e. Впрочем, это лишь взгляд игромана-"пижона": графика в Safecracker сильнее. Неплох и музыкальный саундтрек — этакое варевое из рока и энергичного "техно".

В поход за "знанием"

"Библия и Дарвин ошибались" — это глубокомысленное заявление положено в основу игры Drowned God, нового point'n'click-приключения от компании Inscape, дата выпуска которого — октябрь 1996 г. По-



чему ошибались? Да потому что игра подразумевает, что человечество было... спроектировано много тысяч лет назад некой неземной расой с планеты Орион. Спроектировано и, естественно, оставлено под наблюдение — так сказать, для общего руководства в части социального и научного развития. (Неужели вы сомневаетесь, что все так и было?)

Правда, затем на Земле наступил Всемирный потоп, который — вот незадача! — поглотил многое из того, что было призвано к жизни инопланетниками. Так, канули в лету Философский камень, Святой Грааль, Озирис (бог мертвых в египетской мифологии)...

Задача играющего, от которого требуется полное погружение в процесс, заключается в посещении четырех древних мистических царств, где и "затаились" утраченные во время катаклизма артефакты: вы должны попытаться разыскать их — один за другим, пройдя через лабиринты загадок и решив несколько весьма головоломных задач, касающихся главным образом церковных и правительственных заговоров, которые, как уверяют создатели, более всего влияли на историю человечества. В общем, в поход за знанием! Но каким?

Думается, более всего авторам игры будут благодарны разнообразные поклонники внеземных цивилизаций и прочие приспешники альтернативной истории — хотя бы потому, что в Drowned God нашли свое отражение такие популярные глюки общественного сознания, как Филадельфийский эксперимент, Roswell'овское "вскрытие" инопланетянина, раса инопланетян "Greys" и рукотворные марсианские пирамиды с каналами. Игра также не чужда обсасыванию неких "классических" исторических фактов, как то: убийство американского президента Кеннеди, изобретения Леонардо, история появления на свет теории относительности Эйнштейна. Именно так!

Любопытно и то, что замысел игры уходит корнями в одну великую мистификацию, предпринятую три десятка лет назад Richard Horne (или Harry Horse), известным шотландским художником и писателем: ког-



да Harry Horse было всего 23 года, он, написав уже две книги и мечтая о славе и достатке, решил, что быстрее всего осуществит свои чаяния, "смастерив" какую-нибудь древнюю рукопись и попытавшись выдать ее за подлинник. Так он и поступил. "Древний щедро

иллюстрированный манускрипт" о жизни человечества после гибели Атлантиды был оценен на аукционе Christie в 20 тысяч долларов. Но вскоре обман был раскрыт — в иллюстрациях была узнаваема рука художника...

На этом все и закончилось бы, если б Horse, много лет спустя, не увидел две компьютерные игрушки — Myst и The 7th Guest. "Я подумал, что смог бы сделать не хуже", — говорит сейчас Harry, предложивший свою идею Inscape. И его услышали. В короткий срок была собрана работоспособная команда создателей — еще один (помимо Harry) художник, скульптор, "постановщик" загадок, программисты из Epic Multimedia и пара музыкантов, выступавших прежде под именем "Miasma". Вот так "великий обман" стал явью, воплотившись в обещающей удивить многих компьютерной игрушке Drowned God...

Когда говорят крысы

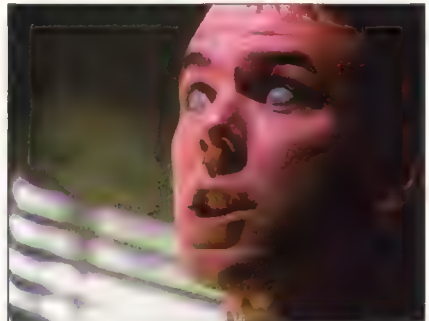
Выпуск второй "Фантазмагории", плавно переместился на конец года (официально — 4-й квартал), хотя поначалу Sierra рассчитывала закончить игру чуть ли не в сентябре. Увы. Но в нашем сожалении есть и приятные моменты: мы можем познакомить вас с кое-какими картинками из игры и уточнить некоторые моменты сюжетных перипетий Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh (это, кстати, уже утвержденное название сиквела) — информация об игре, прошедшая в 5-м номере журнала, была очень куцей, так как ее (информации), можно сказать, и в природе на тот момент не было, и мы питались больше интернетовскими слухами...

Так вот, "Загадка плоти" — это еще одна попытка



Sierra'ы превзойти саму себя, то есть создать нечто более значительное, нежели оригинальная Phantasmagoria, ставшая первым в истории компании интерактивным фильмом ужасов. Сегодня более или менее ясно, что та игрушка, написанная шустрой сценаристкой Робертой Уильямс (Roberta Williams), была попыткой "выйти из образа", шагом скорее импульсивным, чем осмысленным и просчитанным: игра получилась очень дорогой (миллионы долларов), огромной (7 CD), красивой (шикарные интерьеры, полноэкранное видео), полной непривычного для уравновешенной "Серьры" насилия, но холодной и скучноватой.

Итог: провозглашенная "ошеломляющей и пугаю-



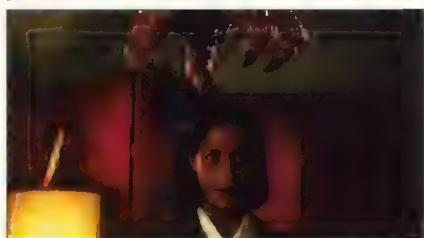
шей" поклонниками "из толпы", зачитывающимися бульварнороманной жутью, Phantasmagoria при всех ее очевидных достоинствах почти не затронула серьезную играющую публику, почувствовавшую скорее вялость, чем накал, скорее набитую руку ремесленника, чем подлинное мастерство; игра дрейфовала от совершенно не трогающих "раундов" point/click-активности до прочтенных в лоб, "обычных", а потому довольно скучных сцен ужасов. A Puzzle of Flesh, как уверяют создатели и сторонние эксперты, похоже, нацелена на преодоление этого множества и куда большую глубину.

Дизайнером нынешнего проекта является Lorlelei Shannon из "Сьерры" (чья дверь в кабинет украшена табличкой с надписью "Каждый день - Halloween (то есть день "всех святых". — Ред.); игра сопоставима с оригиналом по интерфейсу, но все-таки ближе к "стандарту ужаса" в понимании 1990-х, то есть много



более заиклена на персональных переживаниях и страхах. Чьих? Куртиса Крейга (Curtis Craig), protagonista новой игры, тихого и спокойного малого, имеющего подружку и надежную работу. Глядя на него, никогда не подумаешь, что он только год как из дурдома. Все его существо хочет жить нормальной, счастливой жизнью, но... но вдруг в его доме начинают кровоточить фотографии, крысы говорить, а его компьютер формирует о себе совершенно кошмарное мнение... В этот момент к Куртису является некто (некто?) Necatomb, кошмарное бездушное существо, заволащившее разговор о его исковерканном детстве, постоянных страхах, наиболее невыносимых воспоминаниях. Куртис пытается вернуться в реальность, но это приводит только к тому, что с его друзьями начинают происходить жуткие и непонятные вещи.

Эксперты утверждают, что один из нюансов новой "Фантасмагории" — ее выверенный психологизм. Игрок начинает с исследования темных нижних этажей



компании WypTech (здесь работает главный герой) и неизбежно наталкивается на мысль, что это здание и есть суть Куртиса. Недра компании превращаются в черные мысли Крейга, который вскоре обнаруживает вход в другой мир — некую тайну, уснувшую в его собственном сердце...

Станут ли эти высоколобые ассоциации работать на играбельность "Загадки плоти"? Кто знает... Но все же, по всем признакам, "Сьерра" шагнет вперед. И эта "игра ужасов" станет настоящей вехой в жанре.

Дело было в баре

Созданная Steve Meretzky ("командир" таких классических текстовых игрушек, как Planetfall, Leather Goddesses of Phobos и Zork Zero) при художественном руководстве Ron Cobb (концепт-дизайнер Aliens и The Abyss, "ответственный" за алиенов в "Звездных войнах" (Mos Eisley Cantina)), игра Space Bar представляет собой компьютерное воплощение сумбурного, полубестолкового рассказа сыщика (человека), выслеживающего некоего кровавого преступника из "чужих". Действие происходит на планете Armpit VI, где людей, увы, держат за презираемое меньшинство...

Действуя от "первого лица" в качестве псевдосыщика Alias Node, игрок исследует захудалый космическо-портовый бар "The Thirsty Tentacle" ("Измученное жаждой Шупальце"), общаясь более чем с шестьюдесятью персонажами, представляющими что-то около двух десятков космических рас, и пытаясь "вычислить" преступника. Вы уже догадываетесь — жанр просто по определению подразумевает, что игрушка полна своеобразного юмора, носящего порой совершенно убийный характер (в этом смысле нечто похожее было в Hodge & Podge, другом большом проекте издателя этой игры компании Boffo Games).

В этой связи вас должно удивить то, как в "Космическом баре" происходит определение тайн господ alien'ов, — посредством телепатии. Каждый из инопланетян рассматривается игроком через его же глаза в ряде телепатических "ретроспективных" кадров, полных своеобразных alien'овских особенностей вро-

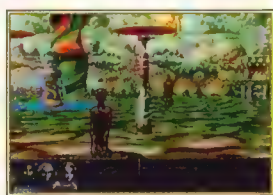
де "сегментного зрения", "летучемышинной" ориентации в пространстве, и т.д. Однако для того чтобы проверить подопытного, вы должны во что бы то ни стало привлечь внимание существа и удерживать его, скажем, во время праздной дружеской беседы "за рюмкой чая"; когда телепатический механизм работает и появляются те самые "ретроспективные кадры", вы каждый раз как бы вступаете в новую мини-игру.

Остается сказать, что разработчиком игрушки является группа Rocket Science, а ее выпуск запланирован на октябрь.

Blue Byte: не только стратегии

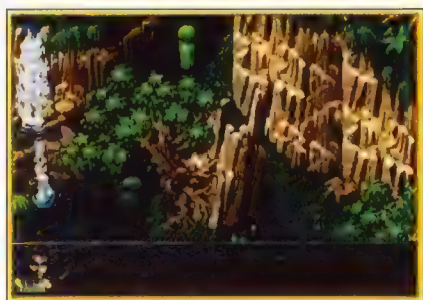
Кто-кто в Альбионе живет?..

2227 год... Гигантский корабль "Торонто" (порт приписки — любимая планета) наконец-то добирается до отдаленной солнечной системы, надеясь найти здесь очень полезные для землян полезные же ископаемые. Владелец космического летала корпорация "ДДТ" (не связывая с г-ном Шевчуком и насекомыми-вредителями) располагает точными данными, что более всего требуемых ресурсов на третьей планете



системы — Альбионе. Однако информация о том, что планетка является абсолютно безжизненной, оказывается в корне ошибочной: Альбион обладает уникальными видами жизни, в том числе и разумной. Несмотря на это, "ДДТ" все же решает "зачистить" планету.

Не справившись с собственной совестью, пилот "Торонто" Tom Driscoll отваживается спасти этот мир, а заодно найти ответы на некоторые вопросы: почему сведения о планете были столь искажены? каким образом в этот мир попали... земные кельты, жившие в

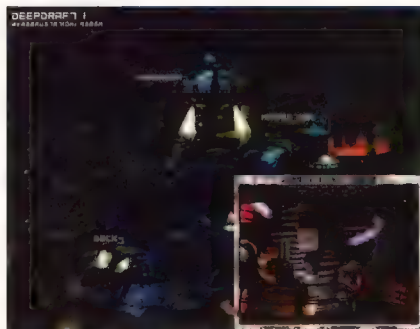


IV столетии нашей эры? что за магией владеет Альбион?

На первый взгляд, это типичное начало чего-нибудь вроде Interactive Movie. В действительности же Albion — стопроцентная RPG. В роли любознательного пилота игрок имеет возможность изучить планету и раскрыть ее тайны, опираясь на своих компаньонов. Команда может состоять из шести персонажей, приходящих и уходящих, и лишь частично зависящих от главного героя. Весьма необычен engine игры, "державший" как двумерный, так и трехмерный вид (при исследовании новых областей вид 2D, но как только происходит нечто интересное (например встреча враждующих партий или дружеская потасовка), engine тут же переключается на трехмерный вид а la DOOM. Баталии было решено делать не в реальном времени, а "по ходам" — с тем чтобы привести в сражение максимум стратегий. Требования игры по нынешним временам довольно доступны: 486-й процессор, 8 Мбайт RAM, DOS/WIN, 2-скоростной CD-ROM, VGA. Ну, а ожидается Albion в начале сентября.

Подводный шпионаж

Проект "Manhattan" (и все аналогичные) был самой большой ошибкой человечества. Компания Blue Byte и ее игрушка Archimedian Dynasty свидетельст-



вуют, что к 27 столетию война с использованием ядерного вооружения все-таки состоится, что приведет к уничтожению всей земной суши... Оставшиеся в живых довольно шустро и умело осваивают океан; вновь вырастут огромные города, в силу войдут гигантские торговые корпорации. И вновь над миром повиснет угроза ядерной войны.

Роль игрока незатейлива и приятна: чтобы заработать на хлеб с маслом, вам придется превратиться в сурового наемника, выполняющего "скромные, но очень ответственные поручения" разнообразных кон-



тор, зачастую враждующих. Выбор есть — можете предпочесть бизнесменов, NAVY или пиратов. Можно также стать шпионом-ренегатом и работать на всех, кто платит денежку. Зачем вам такая прорва монет? Все просто: деньги уходят на совершенствование любимой боевой субмарины. Иначе говоря, Archimedian Dynasty — это отлично выполненный симулятор подлодки. Но не только. Игра содержит элементы квеста, и вам перепадет счастье изрядно поломать голову над тем, кто друг, а кто, извините, супротивник. В довесок авторы обещают до 30 разнообразных видов вооружений, включая торпеды, глубинные бомбы, дополнительные турели и т.п. Engine любовно сделан в приличном SVGA-режиме HiColor (около 32 тысяч цветов). Игрушка требует минимум 486DX2/66 и 8 Мбайт RAM (настоятельно советуется Pentium), а также 2-скоростной CD-ROM. Дата релиза — маловразумительное слово "осень".

Новости с Большой Коммунистической*

Здравствуй, "Флип-Флоп"!

Этот номер журнала, скорее всего, не успеет к выпуску нового CD-сборника московской компании "Геймос", который запланирован на самое начало сентября, но мы просто не можем не поставить вас в известность о его грядущем появлении. Хотя бы потому, что в составе "Игр для Windows" (это название диска) наконец-то появится долгожданный "Флип-Флоп", головоломка, получившая на "Аниграфе'96" специальный приз "Магазина Игрушек" за музыкальное оформление и звуковые эффекты.

Впрочем, музыка музыкой, но игра хороша и сама по себе — что называется, вкусное времяпрепровождение гарантировано. Не обманут ваши ожидания и остальные фирменно-геймосовские головоломистые игрушки, перебазировавшиеся с DOS — и только от этого выигравшие — под крыло Windows 3.1/95: "АйТи" (симпатичный вариант известной "Ветки"), "Балда", "Деятка", "Уголки" и, конечно же, "Цветные линии".

* Офис компании "Геймос" находится в Москве на Большой коммунистической улице.

“Флип-Флоп” и “АйТи”, самые свежие продукты “Геймоса”, сделаны в новой технологии Game Maker и включают 3-мерную анимацию. Диск будет двуязычным, то есть на одном пространстве будут соседствовать как русские, так и англоязычные версии программ, что, вероятно, можно только приветствовать: ломая голову над любимыми игрушками, вы исподволь сможете совершенствовать свой английский. В общем, как говорил незабвенный “психотерапевт”, даем установку-прогноз: “Игры для Windows” должны (и будут) пользоваться не меньшим успехом, нежели диск-предшественник “Gamos Gold”.

SkyCat и Tank Destroyer переезжают за океан

И еще одна “большая коммунистическая” новость. Помните старые добрые геймосовские игрушки SkyCat и Tank Destroyer? Правильно, нам они тоже нравились. Так вот, теперь в них, похоже, будут играть братья-американцы. И все остальные соскучившиеся по русским головоломкам народы. А причина смены играми прописки проста: “Геймос” продал на них права американской фирме United American VIDEO/AUDIO/COMPUTER SOFTWARE.

Но не печальтесь, интересы отечественных геймеров ни коим образом не нарушены. Несмотря на то что, по информации Александра Богущкого, коммерческого директора “Геймоса”, американцы получили эксклюзивные права на всемирное распространение игры, территорий, охватываемых странами бывшего СССР и Восточной Европы, это не касается. Кстати, продолжительность действия заключенного договора — пять лет. Сумма контракта не столь велика, как в случае с игрой Color Lines (ранее права на нее были переданы японским издателям), что, во-первых, объясняется большей “раскрученностью” “Цветных линий”, а во-вторых, тем, что упомянутые игры родились отнюдь не вчера, а значит, их себестоимость невелика.

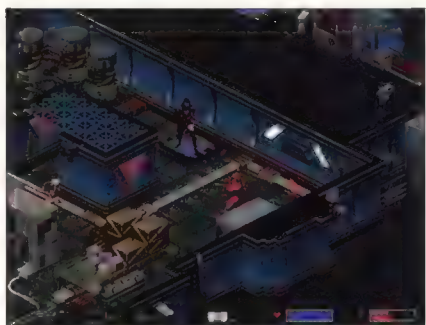
Что будет через пять лет, когда все права вновь вернутся к “Геймосу”, сказать трудно. Ясно лишь, что к тому времени DOS'овские игры подобного жанра станут историческими раритетами. Однако в компании-разработчике обсуждается вопрос об изготовлении римейка Sky Cat под Windows 95 с более современным дизайном и модифицированным сюжетом...

Origin: с мира по sequel'y — мальчикам игрушка

Продолжение — это не всегда плохо. Надо лишь обладать определенным талантом высасывать что-то новое из старого проекта. Фирма Origin съела на подобных вещах собаку, а значит, ее сиквелы неизменно пользуются успехом. По всей вероятности, та же приятная участь ждет и недавно обновленные Crusader: No Regret и Privateer 2: The Darkening.

Разжижение врагов

Мы не испытали сожалений, узнав, что новый Crusader начинается в том самом месте, где финишировал предыдущий. Игрок, мятежный Silencer, должен вновь навестить своих старых “друзей” — корпорацию



WEC, на этот раз на Луне. Солидный контингент вышкolenных убийц WEC по-прежнему стоит между Повстанцем и нехорошим руководителем корпорации.

Свежий Crusader является переработанной версией старого, с несколько улучшенной графикой, новым вооружением, более многочисленными силами противника и 10 смертельно опасными миссиями. “Маньяки” из Origin обещают много новых способов восстановления справедливости: дезинтеграция, разжижение, кристаллизация, заморозка и даже дробление несчастных врагов на мелкие кусочки. Без жалости. Без

мук совести.

Для этой святой цели вам понадобится 486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 55 Мбайт места на винчестере, SVGA. Только учтите, что по сути Crusader: No Regret — не



вторая часть игры, а лишь набор дополнительных миссий. Работа же над реальным sequel'ом идет полным ходом...

Наличные превыше всего!

Основная идея Privateer'а, слава богу, осталась нетронутой. И это главное. В распоряжении игрока по-прежнему очень много способов накопления наличности — от простой торговли до выполнения разведывательных миссий по заказу военных. Абсолютно не обязательно строго придерживаться сценария игры, можно ограничиться лишь симулятором. Но квестовая часть только прибавляет The Darkening шарма.

Разумеется, есть и новшества: в отличие от первой части, Privateer 2 предоставляет выбор из восемнадцати (18!) кораблей и огромного количества всевозможных upgrade'ов и примочек. Игрок сможет нанимать напарников и торговые суда для большей эффективности операций. В сценах, как обычно, присутствуют известные имена — Christopher Walken не удовольствовался одним Ripper'ом.

Выпуск игрушки намечен на Рождество.

200 тысяч для победителя

Мечтаете обогатиться? Взять и просто так получить 200 тысяч “зеленых”? Так вот, обломитесь. Просто так даже прыщ не вскакивает. Если же вы имеете склонность к написанию игровых компьютерных программ (только для PC, остальных просим не волноваться), то вам и карты в руки: до 31 октября с.г. некая японская фирма Enix принимает заявки (лишь заявки!) на участие в конкурсе компьютерных игр. В конкурсе, призовой фонд которого составляет аж 400 тысяч североамериканских долларов. Гран-при же для сольного игрового писателя — 200 тысяч.

Заметим при этом, что организаторы поступили довольно демократично: они не выдвигают никаких встречных условий, не требуют от участников подтверждения их квалификации, дипломов, списков опубликованных работ, не интересуются их возрастом, национальностью и половой принадлежностью. Ничего этого нет и в помине, компанию Enix интересуют только игры и более ничего.

Как и куда? Имеющие доступ к сети “Интернет” могут обратиться по адресу: <http://www.marinet.or.jp/com/enix>, где можно зарегистрировать свои произведения и получить более полную информацию о конкурсе. Остальным же придется писать, желательно на английском или японском. Адрес такой: Executive committee for Internet Entertainment Contest, Enix Co., Ltd. Nishi-Shinjuku Kimuraya bldg. 3 fl., 7-5-25, Nishi-Shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo, 160, Japan.

В общем, друзья, бороться есть за что (200 тысяч “зеленых” на дороге не валяются). Только бы не напороться...

Псы войны

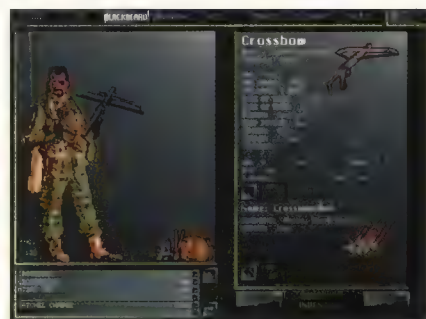
Компания New World Computing заканчивает работу над своей новой стратегической игрой Wages of War, пытаясь успеть к красным дням календаря, то есть к ноябрю. Являясь во многом аналогом популярной в русском народе игры Jagged Alliance (Sir-Tech), Wages of War привнес в жанр некоторые любопытные новации: в частности, игрок должен не только безупречно воевать, его наемнический отряд должен быть рентабельным.

Основная идея заключается следующем: в необоз-

римом будущем (или настоящем?) правительство и крупные корпорации предпочитают использовать небольшие группы наемников для выполнения всей грязной работы. Начиная игру, вы собираете свою команду и вступаете в стройные ряды “псов войны”. Ваша задача — ловко балансировать между воюющими сторонами, эффективно выполнять миссии и в то же время оставаться “на плаву” в финансовом отношении. Сражение начнется задолго до самой миссии: борьба за контракты, добыча необходимой информа-



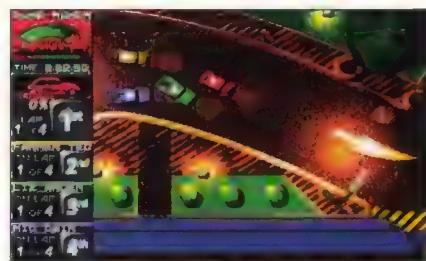
ции, тренировка солдат и торговля с поставщиками оружия — все эти задачи не менее важны, чем сама операция. В распоряжении игрока более 50 видов вооружения и взрывчатки, 55 наемников с уникальными характеристиками, изменяющимися в зависимости от боевого опыта. AI, любовно названный создателями “Assault Ware”, учитывает не только численное



соотношение противников, но и их расположение, вооружение, мораль и даже количество оставшихся боеприпасов. Игра будет требовать Win 95, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 10 Мбайт на жестком диске и SVGA.

Go, Speed Racer!

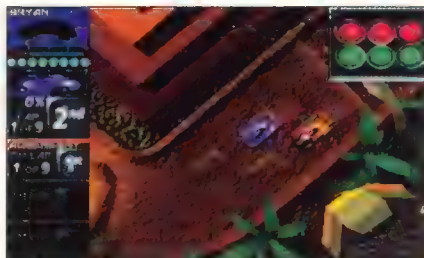
Дело Micro Machines и Ironman'a бессмертно! Тех, кто не успел приобщиться к этим гонкам, можно считать потерянными поколением (честно!). Но жалостливая Apogee, похоже, предоставляет этим несчастным последний шанс. Это новая игрушка DeathRace.



Гибрид Death Track'a и Micro Machines, DeathRace предоставляет стандартный вид “сверху-вниз” на трассу и машины. Задача игрока — выиграть гонку любой ценой, не возбраняется применять даже самые подлые приемы. Таким образом, пока проигравшие пытаются собрать свои автомобили, победитель тратит деньги на новые моторы, вооружение и броню. Специально усиленные бамперы, мины и ракетное топливо помогут ушлому бойцу избавиться от назойливых конкурентов. Кроме того, по трассе щедро разбросаны различные “рождественские подарки”, нужно только уметь их собирать.

Для тех же, кто верит только в справедливость и верен заветам дедушки Кубертена, приготовлены специальные гонки — водитель против времени. Обладающий хорошей скоростью трехмерный engine и возможность игры по сети и нуль-модему только увеличива-

ют шансы DeathRace на зачисление в почетный список хитов сезона. Все 19 трасс и 6 гоночных болидов будут доступны для широких масс наступившей



осенью. Игра строго придерживается общепринятого техминимума: 486DX2/66, 8 Мбайт RAM и SVGA.

X-Wing vs Tie Fighter

Многие ли из вас знают о модели полета повстанческого истребителя или имперского перехватчика больше, чем Larry Holland и его дизайнерская команда, работавшая с LucasArts Entertainment, начиная с 1988 года? Наверное, таких нет вовсе. Так вот, после нескольких чрезвычайно успешных авиасимуляторов времен Второй мировой, группа переключилась на вечнозеленую тему звездных войн. Любопытен тот факт, что George Lucas, работавший над своим мыльно-космическим сериалом, использовал документальные кадры воздушных боев для создания аналогичных сцен в космосе. Во многих отношениях Tie Fighter, вышедший несколько позже X-Wing'a, был значительно лучше. Но г-н Холланд утверждает, что их новый проект X-Wing vs Tie Fighter будет куда более "продвинутой" и в отношении графики, и в части симулятора.

В связи с тем, что игра будет поддерживать multiplayer-режим, немалым изменениям подверглись кабина пилота и cockpit. Скажем, более не придется стопорить игру, чтобы бросить взгляд на карту, систему устранения повреждений или коммуникационный блок: все эти "примочки" будут доступны прямо в кокпите. SVGA-графика позволяет сделать это, в то время как multiplayer-режим просто требует, так как невозможно каждый раз останавливать всю игру из-за того, что один из "пилотов" решил вдруг ознакомиться с картой.

Большие изменения претерпят и сами модели кораблей. В частности, предполагается, что они станут более детализованы. И, разумеется, планируется значительная трансформация как сюжетной линии, так и самих миссий. Для новичков, а также для желающих поскорее попасть за штурвал, припасены "scramble"-миссии — без мультфильмов, атмосферных рассказов о том, что Республика (Империя) надеется исключительно на вас, и прочей чепухи. Игрока сажают в истребитель и отправляют вершить правосудие. Конечно, этим можно заниматься в одиночку, но можно и нужно взять с пяткой товарищей, сформировав звездную "Нормандию Неман", допустим как кооператив, так и head-to-head-варианты.

Особой изюминкой X-Wing vs Tie Fighter должен стать "командный" режим team-vs-team со специально разработанным сюжетом (!) и соответствующими заданиями. Мистер Холланд объясняет, что игроки, даже в multiplayer-игре, должны иметь определенный стимул для участия в бою. Как и в предыдущих играх серии "Звездные войны", одиночные и командные задания будут очень разнообразны: вы обнаружите не только стандартный набор типа "найти и уничтожить", патрульные задания, scramble, но и захват вражеских кораблей и станций, эскорты и прочее, прочее... При этом бои не будут сводиться к тривиальному уничтожению вражеских кораблей, с вас "потребуют" действительного выполнения изложенного в брифинге. Зачастую для победы будет необходимо не просто персональное участие каждого игрока, а слаженная коллективная работа. Жаль, но в будущей игрушке присутствует некоторая несправедливость в отношении имперских истребителей: так, "оригинальнейшим" образом исправлен факт отсутствия на Tie-корабле элементарных shield'ов — повстанцам попросту добавили кораблей. Но не новых, а старых, типа Z-95 Headhunter, T-Wing и R-41 Starchaser...

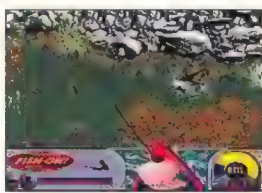
LucasArts впервые опробовали multiplayer на версии Tie Fighter'a и обнаружили несколько весомых отличий между режимами "человек vs компьютер" и "человек vs человек". Для удовлетворительной командной игры потребовалось изменить соотношение мощности лазеров, скорости восстановления shield'ов и динамики космических кораблей. Ярчайший пример — скорость поворота истребителя. У всех деталей она разная, но абсолютно не зависит от скоро-

сти корабля. Это означает, что медленно летящим истребителям удобнее делиться, и полная остановка в космосе (скажем, приткнувшись кормой к какому-нибудь большому контейнеру) дает весомое преимущество. Данная лазейка была устранена разработчиками следующим образом: между скоростью корабля и скоростью поворота была установлена прямая зависимость. Это обеспечивает почти полную невозможность поворота с нулевой тягой двигателей.

LucasArts обещает выпустить игру к Рождеству, но этот факт станет Рождественским Чудом скорее для команды разработчиков, чем для нетерпеливых фанатов. Поэтому всем заинтересованным настоятельно советуем запастись терпением и ждать...

Ловись, рыбка!

Желательно большая. И побольше. И вообще — что может быть лучше хорошей рыбалки! Настоящие поклонники этого времяпрепровождения спят и видят себя с удильщиком на берегу реки, все их свободные деньги уходят на приобретение хитроумного оборудования, они трепят нервы (себе и, разумеется, всем остальным), беспокоясь о качестве снастей, свежести приманки, температуре воды за бортом... И так до бесконечности. И все это для того, чтобы схватить уставшими руками скользкую, плохо пахнущую... гм... тварь божью. Прибавьте к этому кровожадных комаров, и все очарование рыбалки тут же улетучится.



Так вот, компания Dynamix из всех сил постаралась сотворить электронную симуляцию этого процесса, избавив игроков от его неприятных сторон и максимально смоделировав часть живой природы. Чем же отличается Trophy Bass 2 от своей предыдущей версии (очень, кстати, неплохой игрушкой)? Во-первых, теперь это online-игра. Так что соревнование может проводиться прямо на Internet-сервере. Кроме того, было добавлено 5 новых озер. Поведение рыбы "максимально приближено" к реальному и зависит от множества вещей: погоды, сезона, времени дня, характера дна и воды. Игроки имеют большой выбор удильщик, лески, приманки, крючков. Словом, игра стала еще серьезней. Наконец, CD содержит классификацию рыб и советы профессионалов.

Игра должна появиться на свет в сентябре, то есть в самое коммерчески правильное время — когда летний сезон уже закончился, а период зимней рыбалки — за немением льда — еще не наступил.

Подъем на гору Ниитака

В далеких 1930-х роль авианосцев в составе флотов все еще представлялась загадочной. Большинство, наверное по привычке, считало линейные корабли основной ударной силой флота. Но авианосцы, казавшиеся гигантской, практически неподвижной мишенью, все же были построены. В начале сороковых, а точнее 7 декабря 1941 года, японцы наглядно продемонстрировали всему миру, как именно надо использовать эти медленные, слабо защищенные "баржи". Удар, нанесенный сотнями японских бомбардировщиков, запущенных в двухстах милях от американской базы Pearl Harbor, уничтожил гордость ВМС США, положив начало новой эпохе в морских сражениях — эпохе авианосцев.

Кодовая фраза "Поднимайтесь на гору Ниитака" стала недобрым символом долгого конфликта между США и Японией, закончившегося полной капитуляцией последней. Игра Pacific Theater of Operations 2, сделанная японской фирмой Koei, является исторически корректной моделью боевых действий в Тихом океане во время Второй мировой. С одним уточнением: события не обязательно произойдут так, как было на самом деле. Игрок имеет возможность изменить ход истории, управляя действиями флотов, субмарин, ВВС и даже десантников. Игра охватывает период с середины 1941 года вплоть до финальных батальонов у берегов Японии.

По странному стечению обстоятельств, программисты решили не воссоздавать в игре печально знаменитый бом-

бардировщик

"Enola Gay". Игра содержит три полномасштабных кампании и семь основных морских сражений, предоставляя возможность выбора воюющей стороны. Один ход в PTO 2 равняется одному дню, и игрок может влиять на ежемесячные планы военных действий — так что война абсолютно необязательно начнется с налета на Pearl Harbor, целью стартовой атаки может быть остров Гуам или даже Филиппины. Упомянутые планы определяют бюджет, количество активных и строящихся кораблей и самолетов. Но роль играющего не только в планировании макростратегии, зачастую более выгодным будет взять на себя управление непосредственно тактическими действиями флотов, так как компьютерный AI не всегда может справиться с этим наилучшим образом. PTO 2 сделана под Windows 3.1/95 и минимально требует 486SX/33, 6 Мбайт RAM и 2-скоростной CD-ROM — весьма необычная по нынешним дням конфигурация.

Пятилетку спустя

Фирма Take 2 Interactive Software объявила о плавном завершении работ над самым солидным "долгостроем" среди всех пишущих игр. Имя этого неудачника — BattleCruiser 3000 AD. После пяти лет (!) кропотливого совершенствования компьютерного AI и многочисленных технологических доработок Take 2 и Derek Smart (основатель и ведущий программист проекта) перешли-таки к бета-тестированию и косметической обработке игрушки, выход которой намечается на октябрь сего года.

Повторимся, проект BattleCruiser был феноменально неудачлив все пять с лишним лет своей истории и побывал "на руках" у Three-Sixty, Mission Studios, Interplay, Carstone и, наконец, Take 2. Несмотря на все невзгоды, Smart сохранил верность изначальной идее, благодаря которой игрушка до сих пор не теряет привлекательности. Между тем играющим будет нелегко привыкнуть ко многим вещам, которые воплотил автор. Во-первых, вы больше не являетесь тем "пупом земли", вокруг которого вращается действие. Вселенная BC3000 — это живая, динамичная экосистема, в которой компьютерные персонажи и реальные игроки полностью равноправны! Не поймите превратно: ваше вмешательство (или невмешательство) будет иметь свои последствия, но компьютерный мир не застывает в ожидании проявления геймерской воли. Наиболее ленивые могут запросто стать историками, с высока поглядывающими на бесконечный бег времени и развитие разумных рас. Более того, один и тот же пользователь может каждый раз генерировать совершенно новую, уникальную вселенную.

Ядром BC3000 является "neural net" — своеобразная сеть, контролирующая одновременно несколько игровых engine'ов. Данная neural net "держит" сразу десять независимых алгоритмов. Каждый раз в начале новой кампании создается новая вселенная: 75 планет, 25 космических баз, 48 космических станций, 144 спутника, 3419 прочих объектов (астероиды, кометы, черные дыры, jump point'ы и т.д.). И все это астрофизически корректно! Все орбиты и траектории реально просчитаны.

Neural net имеет специальные каналы для отслеживания и поддержки событий в игре (в том числе и одновременно происходящих). Несколько таких каналов "ведут" дружественные и нейтральные расы, остальные — вражеские. Всего же в игре 14 внеземных рас. Один канал полностью посвящен игроку и его действиям, еще один — обновлению физической модели с учетом всех событий, происходящих в игре с участием человека или без такового. Еще два тратятся на собственно стратегию и развитие всей игры.

Следующая новинка — Goal Oriented Processing (целевая обработка данных, если позволите), логика, помогающая принятию решений, разработке стратегических целей и политических правил для всех рас игрушечной К. Примеру, действующая в BC3000 организация GALCOM имеет такие задачи:

1. Охрана границ территории землян.
2. Защита интересов Земли где бы те ни были.
3. Поддержка свободного движения через космическое

пространство.

4. Сохранение и расширение содружества GALCOM (насколько это вообще возможно).

5. Помощь дружественным расам.

6. Поиск и разработка новых технологий.

Заметьте, что такая благая цель, как "завоевать и подчинить себе Вселенную", даже не входит в планы GALCOM. Если же взглянуть на цели "нехорошей" расы Gammulans, то выяснится, что и она, хоть и готова "делать все возможное для разрушения содружества", вовсе не стремится покорить всех и вся. Дело в том, что последнее невозможно, так как никаких ресурсов не хватает для установления контроля над всем мирозданием (даже на геноцид по отношению к какой-либо отдельно взятой расе и то не хватит). Но враги поступают хитрее: они могут попытаться взять под свое чужое руководство как можно больше jump point'ов и, таким образом, контролировать сообщение между секторами. Более того, многие инопланетяне имеют интересы, которые никак не касаются игрока, — правда, до тех пор, пока он сам куда-либо не вступит.

Кроме крупных стратегических целей существуют еще и менее значительные устремления, которые, вообще говоря, и являются способом достижения желаемого. Эти "подзадачи" управляются компьютерными персонажами, каждый из которых наделен личными, неповторимыми качествами. Располагая приказом делать все для ослабления других рас, любой командир из ВС3000 будет действовать, основываясь исключительно на своих ресурсах и собственном понимании текущей обстановки.

Когда речь заходит об "обучаемости" компьютера, то подразумевается буквально следующее: пусть вы напали на планету и, разрушив ее защиту, истребили энное количество объектов. После вашего счастливого отлета планетка отстраивается заново, но с умом — значительно усилив оборону, так что в следующий раз трюк с захватом может и не повториться. Наиболее зрелищный читатель, вероятно, уже догадался, что понятие "выиграть" авторы не предусмотрели. Зато путей проиграть игру очень и очень много.

Что касается самого космического корабля, то он, разумеется, также продуман до мельчайших деталей — от двигателей до капитанской рубки и бортовых орудий. При этом играющий вовсе не "приклеен" к своему креслу. Если вам надоело раздвигать команды направо и налево, то вы вольны покинуть свой пост и на время стать кем-либо другим: бортинженером, стрелком или штурманом. Если спокойная жизнь на корабле наскучила — спускайтесь на поверхность любой планеты в своем личном танке, руковоля пехотинцами, штурмуя вражеские укрепления. Не хочется быть танкистом, станьте пилотом! Берите любой (или все четыре) истребителя из ангара и сражайтесь в космосе или атмосфере.

Словом, делайте с BattleCruiser 3000 AD то, что вам нравится! Игрок получит возможность выбрать себе игру по вкусу: BC 3000 AD содержит три типа кампаний. Это extreme samage, advanced campaign и free flight. Первый вариант — тренировочный. Он позволяет освоиться, а по сути дела является своего рода аркадой, не требующей от игрока больших умственных и физических усилий. Advanced campaign разработан в качестве основной кампании и предоставляет вам полную свободу действий, не ставя никаких задач. И, наконец, free flight — игрок преследует свою собственную (им же поставленную) цель, что несколько сужает его (игрока) возможности.

Итак, давайте будем мечтать, что авторам на этот раз хватит "запала", чтобы завершить начатое пятилетку назад.

Activision: будущее безрадостно

Будущее готовит человечеству немало сюрпризов. В большинстве своем — не радующих. Activision, компания специализирующаяся на пессимистичных прогнозах, состроила еще одну сладкую парочку — Interstate 76 и MechWarrior 2: Mercenaries.

Страсти по бензину

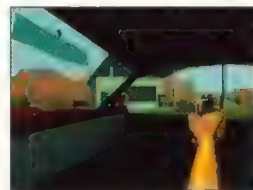
Interstate 76, по-видимому, заставит визжать от радости не только поклонников гонок без правил, но и любителей таких шедевров киноискусства, как, скажем, Mad Max.

Идея такова: пред вашим взором простирается пустыня — голые пески на тысячи и тысячи километров (юг североамериканского континента); мощный двигатель вашего "коня" ревет, пожирая тонны топлива; но нефть, увы, стала редка даже в Соединенных Штатах — экономика дышит на ладан, и суперкорпорация ОПЕК готовит-

ся нанести ей последний, смертельный удар.

Для того чтобы

раз и навсегда прикончить стратегический топливный запас имени Дяди Сэма ("Там много ОЧИЩЕННОГО БЕНЗИНА!!!"), опековские дельцы наняли отъявленного негодяя Antonio Malochio и его банду. Ваша сестренка попыталась остановить их, но заплатила за свое героизм собственной молодой жизнью. Вас зовут Groove Champion. На повестке дня лишь один вопрос: отомстить за любимую сестричку. Ваше оружие — 425-сильный Picard Piranha 72 года рождения. С двумя

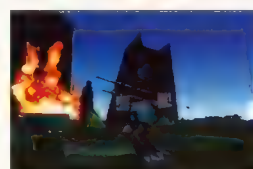


М60 по бокам и огнеметом на крыше вы, черт побери, почти неуязвимы! Зря они с вами связались! К вашим услугам — великолепный эпиге с огромным выбором точек обзора и углов зрения, веселыми мультфильмами между боями и восхитительными рок-н-роллами семидесятых. Все физические модели игровых объектов просчитаны и максимально близки к реальным. Игроку предстоит тяжелый выбор — 25 машин, 20 видов оружия, а также более двадцати миссий для одного или нескольких геймеров.

Когда? Осень '96...

Без доблести и чести

Блаженствуйте, друзья: в сентябре грядет очередное продолжение MechWarrior 2 — MechWarrior 2: Mercenaries. По сути дела, это лишь дополнительный, коммерческий набор миссий к и без того очень успешной игрушке. Разумеется, щепетильная и трудолюбивая Activision не



могла не освежить продукт: обновлены все роботы, мультфильмы, достойное развитие получил сюжет. В роли пилота-наемника вы



оказываетесь вступленным в смертельную схватку между двумя кланами. Честь и доблесть больше не стоят ничего, единственное, что берется в расчет, — это величина премии за выпол-

Случилось страшное!

Какой вы представляете нашу планету, скажем, через три тысячи лет? Не задумывались над этим? А зря. Вдруг произойдет то, что пророчит в своей новой игре Dark Earth знаменитая Mindscape? Так вот же превратится Земля всего-то через пару-тройку тысяч лет?

Черт знает во что, если честно. Вместо всеобщего мира во всем мире и, разумеется, благоденствия человечества уготовлена совсем иная — грустная — планета. В начале третьего тысячелетия мимо матушки-голубушки-полиции-кормилицы вдруг пронеслась гигантская комета. Тысячи метеоритов отделились от нее и обрушились на Землю, вызвав глобальную экологическую катастрофу. Усилия всемирного сообщества предотвратить катаклизм не увенчались успехом — и случилось страшное! Лицо планеты было навсегда изменено: мутировала атмосфера, небо из стандартно голубого превратилось в черное, воздух обернулся густым смогом... Вскорости всю Землю покрыла огромная ледяная пустыня (средняя дневная температура за бортом жилища -20 градусов). Смерть, смерть

вступила в свои законные права! Вокруг редких людских поселений по ночам бродили загадочные существа, собиравшиеся в стаи и нападавшие на случайных прохожих...

Бр-р!.. Просто дрожь берет. Правда, несколько островков-резерваций все-таки сумели противостоять злу и ужасу, и их жители могли чувствовать себя в безопасности. Что это было?



Ряд неплохо защищенных городов, построенных теми, кто сумел выжить в великой катастрофе и не потерять чувства ответственности. Над городами — огромные купола, имитировавшие голубое небо и защищавшие от смертельной солнечной радиации и жуткого холода. Жители этих счастливых поселений верили в одного бога, которого называли Богом Солнца, и каждый день задавались проклятым вопросом: почему ЭТО произошло? Лишь немногие думали, что это случайность. Большинство же считало, что это божья кара за грехи человечества. Но правда была иной...

Таков сюжет новой Mindscape'овской игрушки Dark Earth. По жанру это, как вы уже догадались, взглянув на скриншоты, 3D-приключение, полное динамичных и захватывающих драк. Кстати, DE должна стать первой игрой будущей серии, повествующей о временах Темной Земли. Главная особенность игры — нелинейный сюжет (именно так — как будете действовать, так игра и пойдет). Авторы обещают не только несколько финалов, но и гло-



бальные сюжетные разветвления, так что играющий сможет пройти игру много раз, пока не познает все сценарные задумки. В процессе игры вам придется побывать в 50 различных местах (400 всевозможных точек обзора), повстречаться более чем с 80 персонажами, каждый из которых будет полностью анимирован и, естественно, озвучен (только продолжительность разговоров будет составлять около 2 часов!).

Основной инструмент разработчиков — 3D-Studio и Softimage; разрешение игры — 640x480x256; то же разрешение и при воспроизведении "живого" видео (но в 32 тысячах цветов); авторы обещают использовать технологию "Light Sourcing" (расчет распределения света от каждого источника), а также множество других приятных новшеств; наконец, обещается применение новейшей технологии работы с тенями...

Ну, а теперь, пожалуй, самое главное. Выход игры планируется на первый квартал 1997 года — одновременно для "Макинтоша" и Windows 95. Так что давайте немного подождем.

Сага о наемниках

Полагаем, напоминать, что такое Jagged Alliance никому не нужно... Так вот, все, кто не прочь вновь взять в свои руки бразды правления бандой наемников и окунуться в атмосферу, где за деньги люди готовы рисковать своей жизнью, вскоре смогут в полной мере насладиться продолжением этой игры. Да, да, Jagged Alliance 2: Deadly Games уже не за горами!

В продолжении авторы обещают сотни новых наемников (при этом останутся полюбившиеся старые головорезы), которые, как и в первом JA, будут обладать каждый своим характером, естественно, голосом и возможностями. Плюс — ожидается бесконечное разнообразие смертоносных видов оружия (значи-

project Snowball Interactive

PIKE

Операция "Громовержец"



PIKE-эффектная и увлекательная игра в жанре "боевой симулятор" (military simulation).

50 боевых миссий. Огромное количество игровых ситуаций.


Оригинальное сочетание 2D и 3D действия, выполненного в трехмерной графике, уникальные звуковые эффекты, оцифрованная речь и незабываемая авторская музыка в формате аудиотреков.

Практически неограниченные возможности игры по сети или через модем (до 10 игроков одновременно).

Игра издается на двух CD-ROM и поставляется с 80-страничным описанием.



АО "ДОКА" РОССИЯ, 103482, МОСКВА, ЗЕЛЕНОГРАД, корп. 360
Телефон: (095) 536-4652, 536-4020, 535-6295 Факс (095) 536-5887
E-mail (Internet): aodoka@dokadata.zgrad.su

[illegible]

Создатели гордо заявляют, что вложили в игру *все*



Именно. Именно киллер. Именно WarCraft. Так во всяком случае величает свою новую игру небезызвестная скромница компания SSI, вот-вот готовая выдать

Итак, один из удаленных уголков НПГ (нашей пресловутой Галактики). Четыре расы: Иаграми и Облиноксами правят могущественные Тхат-Руны, четвертый народец — Шамат-Ли — почему-то независим; мир длится более тысячи лет. Хватит! Так долго он длится более не может! Пора и честь знать! Короче говоря, пролетариат Иагры, взбунтовавшийся, напал на “хозяйских псов” Облиноксов (они считались защитниками империи). Последние поначалу пытались подавить восстание, но потом и сами примкнули к нему (вот оно, прелестарское единение!), не желая больше

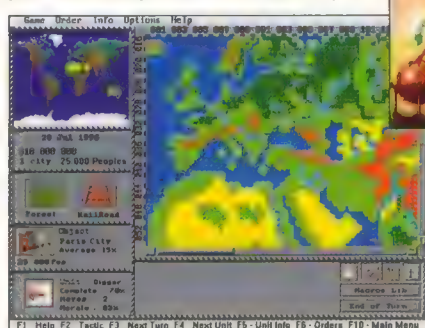


У каждой из рас будет по 10 видов бойцов, принципиально различающихся, как уже говорилось, не только внешне, но и внутренне — в зависимости от того, за какую расу вы играете. К собственным силам игрок смо-

SSI (издатель Mindscape) планирует выпустить игру к концу этого года, и, будем надеяться, что все в ней будет так же красиво и толково, как описывается.

Сибирь стратегическая

Не потому, что традиционно «богата и необъятна» (это очевидно, а потому в комментариях не нуждается), а потому, что наконец обратила внимание на игрушечную индустрию. Что, вообще говоря, давно ожидалось: один Новосибирск, некогда столица края и его науки, чего стоит — всемирно известный Академгородок, госуниверситет, толпы неприкаянных программистов, математиков, художников... О Новосибирске, вернее о созданной в 1992 году группе местных разработчиков ChipSoft Generative Lab. и речь.



Стратегическая карта.

Ранее, как сообщают сами участники группы, они пробовали себя «в различных направлениях, связанных с созданием ПО: писали обучающий «софт», занимались компьютерной графикой и моделированием». Но это в прошлом, а сейчас...

Сейчас ребята — выпускники и студенты Новосибирского университета, Высшего колледжа информатики и педагогического университета («худграф») — выложили на свою интернетовскую («РОЛ!») страничку очень любопытную информацию о готовящейся к выпуску стратегической цивилизоподобной игре The Art of Ruling («Искусство управления»). Коротко и несколько рекламно игрушка характеризуется так: «Три игры в одной — три совершенно разных сценария, находящихся «под одной крышей»; редактор сценариев, с чьей помощью вы сможете создавать свои собственные миры, которые будут жить по ВАШИМ правилам и нравящимся ВАМ законам природы...»

Звучит действительно немного громко и не совсем ясно. Попробуем расшифровать, благо авторы будущей игрушки тайны из своего проекта не делают. Танцевать начнем, естественно, от пьесы — с сюжета. The Art of Ruling в самом деле — это три как будто независимых сценария, названия которых: «Лебедь против ворона», «Викториана» и «С самого начала».

Сценарий «Лебедь...» (сделайте одолжение, без аллюзий), пожалуй, является самым поэтичным и красивым: жило-было счастливое и благополучное островное государство Свандия, во главе которого стоял мудрый князь Сансвэн; но однажды что-то недоброе заставило островитян покинуть родину и отправиться на поиски нового жизненного пространства; долгое морское странствие, как водится, прошло не без проблем, и в итоге люди вынужденно высадились на красивый остров, правителем которого был некто Равенор, мрачная и недобрая фигура с неизменным вороном на плече; Равенор остался доволен: у него прибавилось подданных, пополнился и казна — сванды должны были ежегодно выплачивать ему по тысяче золотых... Вот такая у этого сценария предыстория. Понятное дело, нужен конфликт. Пожалуйста — сванды (авторы почему-то упорно именуют их «сванами», вероятно не предполагая, что именно так называется одна из народностей современной Грузии), за которых вы играете (точнее — вы управляете свандами от имени их светлого князя), резко пристуившие к «строительству новой жизни», недовольные тем, что попали к кому-то в кабалу, а потому основное задание сценария — освободиться из-под «опеки» чужого властителя, не забыв при этом дать свободу другим жителям острова, найти резиденцию Равенору и уничтожить ее. Не смогли — пинайте на себя: злой правитель уводит в рабство всех ваших соплеменников...

В остальном все как будто традиционно: сначала вы ищите место для поселения, разыскиваете

возводите его, используя подручные стройматериалы; позже «шлифуете» до блеска отстроенную столицу (мастерские, казармы и проч., рядом с поселением — фермы, шахты и лесопилки) и закладываете другие города; рабсила — собственные солдаты и строители, а также вновь созданные бригады; с соседями можно при желании воевать, но можно и дружить — вести переговоры, обмениваться информацией и товарами.

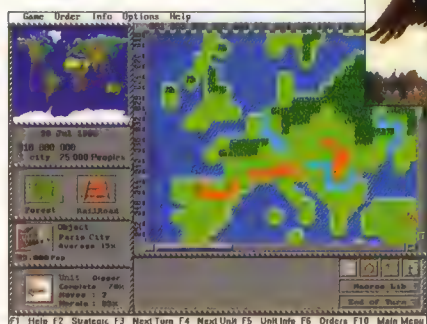
Сценарий «Викториана» более агрессивен и даже несколько апокалиптичен. Судите сами: у всех государств планеты заканчиваются ресурсы, необходимые для жизни; выход очевиден — найти их мирно/отнять у другого и продолжить существование. Иное предполагает смерть. Первый вариант — это дипломатия, союзы и... война, если того требует обстановка. Второй — война безоговорочная: в одиночку против всех, в коалиции против оставшихся ресурсоладельцев... Игра заканчивается, когда один из игроков (это может быть и союз государств) открывает все источники ресурсов либо уничтожает их.

Легко догадаться, что основными действующими лицами сценария являются военные юниты. Это пехота, танковые войска, артиллерия, самолеты (бомбардировщики и истребители), крейсера, подводные лодки, катера... Каждая боевая единица наделена собственными характеристиками (броня, двигатель, топливо, вооружение), которые, впрочем, как говорят авторы, «могут не отражаться в пользовательском интерфейсе, но обязательно должны учитываться при производстве этих юнитов».

Наконец, сценарий «С самого начала». Самый лаконичный и самый, по всей вероятности, приближенный к жизненным реалиям. Во всяком случае игра идет на реальной земной карте и с использованием подлинных технологий. Коротко о сути: вы руководите одним из государств, имея в виду вывести его в лидеры по всем параметрам. Со всеми вытекающими отсюда особенностями — войнами, перемириями, научными открытиями, экономикой/торговлей, политикой и т.п.

Вот так, три различных цели и целая куча способов их достижения. Что еще? Предполагается, что каждый сценарий будет предваряться мультфильмом, а все они (то есть игрушка в целом) будут иметь систему мультимедийного Help'a.

Авторы The Art of Ruling не скрывают, что в основу игры положены лучшие идеи существующих стратегических игр, что, однако, по их словам, не помешало привнести в игру массу любопытных нюансов, почерпнутых из различных реально действующих моделей. Отсюда и традиционные общепринятые принципы «Искусства управления»: играющий принимает решения в трех «властных» областях — в политике (заключение мира, дипломатия, экономическая и военная помощь, обмен/покупка технологий),



Тактическая карта.

военном деле (построение и группировка войск, мобилизация) и экономике (внутренняя экономика, налогообложение, добыча полезных ископаемых, внешние экономические связи). Следовательно, игровое пространство условно разбито на три «уровня»: политика, экономика, военные действия. Каждый «уровень» состоит из ряда расположенных на карте объектов (отображены в виде рисунков с соответствующими описаниями, представляющими собой список изменяемых атрибутов). В свою очередь, с каждым объектом связаны несколько функций, позволяющих модифицировать этот или (через него) другие объекты.

Как же конкретно будет происходить управление той или иной игровой «отраслью»? В военной сфере вы будете реализовывать свои организаторские таланты через управление армиями и населенными пунктами. В числе ключевых характеристик первых: боеспособность, транспортная мобильность, экономичность и строительный потенциал. Общие показатели боевой единицы складываются из показателей составляющих ее подразделений. Управление конкретным юнитом осуществляется в форме приказов, успех исполнения которых зависит от укомплектованности войск и на-



Карта города.

личия необходимых средств. Приказы могут быть как разовыми, так и неограниченно повторными. Возможные действия делятся на следующие основные группы: передвижение, загрузка-разгрузка, строительство (возведение населенных пунктов, их благоустройство, строительство военных баз, дорог, фортификация местности), тренинг-отдых-пополнение.

Реализация экономических функций в игре осуществляется путем управления населенными пунктами разной величины. Производственный цикл базируется на основе пакета заказов, определяющих что и когда нужно произвести. Распределение ресурсов происходит с учетом приоритета данной отрасли, то есть в порядке строгой очередности. Добыча и переработка полезных ископаемых учитывает географическое положение добывающего предприятия, которое размещается в пригородной зоне какого-либо населенного пункта. Производство товаров и услуг функционирует на основе имеющихся технологий, определяющих необходимые затраты всех имеющихся ресурсов на выпуск единицы конечного товара. Новые технологии появляются в результате научных исследований, эффективность которых существенно зависит от инвестиций. Выпущенный таким образом товар может быть сохранен, потреблен и транспортирован, а при хранении даже частично утерян. Торговые отношения включают в себя транспортировку ресурсов (как природных, так и людских), коммерческие связи между городами и международные бизнес-контакты.

Наконец, политические решения вы будете принимать, основываясь на результатах разнообразных переговоров. В вашей власти будет открытие торговых представительств, научный обмен, совместные боевые действия против общего противника, заключение мира...

Исходя из жанровой принадлежности игрушки, системные требования The Art of Ruling довольно щадящи: 386-й компьютер (но лучше 486DX/80+), 4 Мбайт RAM, видеокарта SVGA ISA 512 Кбайт (лучше VLB или PCI 512 Кбайт), звуковая карта, мышь.

И последнее. Страничку ChipSoft Generative Lab. можно найти по адресу: <http://isis.nsu.ru/chipsoft>. Писать же «мылом» следует на: chipsoft@isis.nsu.ru.



Бука®

Что вы получите с игрой "Русская Рулетка"?

- Динамичный захватывающий сюжет;
- Красивое оформление и полную документацию на русском языке;
- Гарантию на шесть месяцев;
- Регистрационную карточку с отрывным талоном, дающим скидку при покупке следующей игры "Дорожные Войны";
- Полную информационную поддержку:
 - а) Горячая линия т. 323-9182
 - б) Web-server в сети Internet.



**ТОРГОВЫЕ ТОЧКИ, В КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ ИГРУ
"РУССКАЯ РУЛЕТКА"**

КОМПАНИЯ "БУКА" — оптовая продажа, Москва, Каширское шоссе, 1 корп. 2,
т. 111-5156, ф. 111-70 60, E-mail: buka@dol.ru

КОМПАНИЯ "COMPU LINK" — ТД "Библио-Глобус", Москва, ул. Мясницкая, 6,
т. 924-2673; Московский "Дом книги", Москва, 2-ой этаж, ул. Новый Арбат, 8,
т. 913-6963; Торговый Дом "Эдельвейс", Москва, Щелковское шоссе, 5, стр. 1;
Фирменный магазин "CompuLink", Москва, ул. Садова-Триумфальная, 12/14,
т. 209-5495; дилерский отдел, Москва, ул. Удальцова, 85, т. 931-9269.

КОМПАНИЯ "GAME LAND" — магазин "Game Land", Москва,
ул. Новый Арбат, 15; с/к "Олимпийский", Москва, подъезд 8,
т/ц "Новый Колизей"; Санкт-Петербург, Невский Проспект, 135.

КОМПАНИЯ "LAMPPOST" — оптовая продажа, Москва,
5-й Донской проезд, 21-Б, стр. 10, т. 125-1101

КОМПАНИЯ "ДЕНДИ" — торговая сеть "Денди"

КОМПАНИЯ "ВПМАН" — Москва, ул. Тверская, 16/2,
м. "Тверская" и м. "Александровский сад"; Москва,
ул. Ногинская, 12, к. 1, м. "Ногинская"; Москва,
ул. Демондрова, 58, к. 1, м. "Огородная"

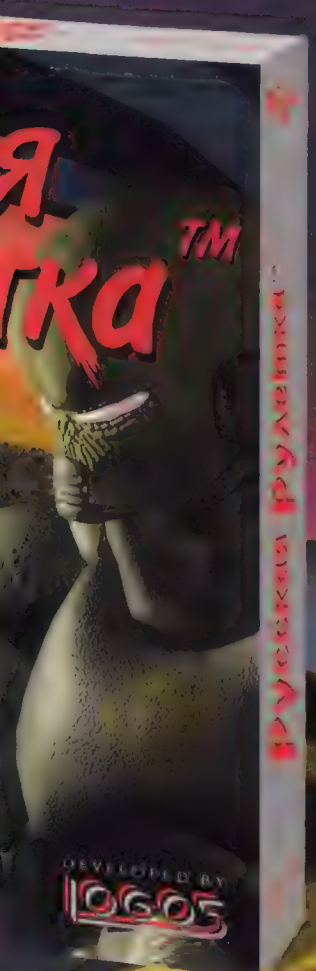
"ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО" — оптовая
продажа, Москва, ул. Масловская, 6/8, стр. 1,
"Проконтакт" этаж 15, т. 928-5051

"ТОРГОВЫЙ ДОМ "КОМПАНИЯ ЯМБЕР" —
оптовая продажа, Москва,
Перовский проезд, 35, т. 273-8587.

"ТС БУХГАЛТЕРИЯ" — оптовая продажа, Москва,
ул. Малая Грузинская, 51, т. 253-4643.

СОЮЗ МУЛЬТИМЕДИЯ — Москва, ул. Старый Арбат, 6/2,
м. "Арбатская", т. 202-7997; Москва, ул. Верхняя
Радищевская, 22, м. "Таганская", т. 915-1018; Москва,
ул. Вешняковская, м. "Выхино", 20-А, т. 374-9691; Москва,
2-й Войковский проезд, 2/11, м. "Войковская", т. 156-1958;
Москва, ул. Ак. Варли, 8, отдел в ул. "Пейпциг", м. "Юго-Западная";
Москва, Дмитровское ш., 43, м. "Петровско-Разумовская", т. 976-0468;
Москва, стадион "Динамо", подъезд 10, м. "Динамо", т. 213-7836.

ФИРМА "ПАРТИЯ" — м. "Алексеевская", пр-т Мира, 118-А (без выходных),
т. 913-8787; м. "Полянка", ул. Б. Полянка, 3/9 (без выходных), т. 913-8383; м. "Улица 1905
года", ул. Пресненский вал, 7 (без выходных), т. 913-5090; м. "Калужская", ул. Обручева, 30
(кроме воскресенья), т. 913-2980; м. "Киевская", ул. Брянская, 12 (без выходных), т. 913-5750;
м. "Динамо", ул. В. Масловка, 7 (кроме воскресенья), т. 213-2104; м. "Китай-город", ул. Солянка, 1
(без выходных), т. 928-3939.



“Русская рулетка”: пространство для поиска

Развернутая в СМИ рекламная кампания уже создала “Русской рулетке” некий мифический имидж. Нечто, еще не появившееся, но с нетерпением ожидаемое. А еще — нестандартное, ни на что не похожее... Но: ожидаемое — как очередной претендент в коллекцию, а кем-то — как лишний повод для критики. С надеждой, со скепсисом — по-разному.

Я предлагаю взглянуть на выход новой отечественной игры, которая, согласно неукоснительно выполня-



ющемуся плану компании “Бука” (издатель), появится в продаже уже 28 сентября, с точки зрения обычного российского покупателя, кем мы с вами, собственно, в большинстве своем и являемся. А уж потом еще раз обсудить чисто пользовательские достоинства и недостатки игры, исходя из того, что автор этих строк видел в предпродажном релизе “Русской рулетки”.

Итак...

Покупатель

Главное стремление среднестатистического игромана — с минимальными затратами приобрести максимальное количество разнообразных игр, не опасаясь при этом, что купленный продукт окажется “неживым”. Желание законное, но тут же рождающее некоторые проблемы. Во-первых, по доступной цене игры продаются только на развалах, где за уверения в подлинности продукта не дашь и ломаного гроша. Во-вторых, даже перебравшись с дисков на компакт-диски, оные игры не стали более качественными. Таким образом, заплатив за очередной сборник, приходится сбрасывать со счетов минимум пять-шесть игр (а то и больше), просто не пожелавших работать. Но интересней всего, когда вместо долгожданной игрульки с “компакта” запускается... вирус. И уж он-то работает, как часы. Да, бывает и такое...

Что касается оформления (пресловутых “коробок”), здесь тоже складывается непростая ситуация. Однажды я был свидетелем того, как молодому человеку предложили игру, полностью соответствующую всевозможным описаниям, упакованную в плотную, красочную коробку, завернутую в полиэтилен. Стоимость — соответствующая (что-то около 50 “зеленых”). Но был и вариант: можно было приобрести ту же игру без коробки, правда, с той же гарантией качества и уверениями в подлинности (в чем я лично не имел причин сомневаться, исходя из солидности компании, в магазине которой и происходило вышеописанное действие). Ну, а цена... цена была в три с лишним раза ниже. Это немного обескураживает. Выходит, что, платя по полсотни долларов за продукт, пользователь оплачивает лишь упаковку?..

Теперь о наших, родных играх. Сколько коробок ни видел, не похоже они на “разухабистых” западных собратьев. Чего-то в них не хватает. (От себя лично: чего только не хватает!) Впрочем, ничего удивительного. Услуги полиграфии — не бесплатны, да и сама разработка продукта денег стоит немалых, а последних-то и нет.

Перечислив эти, в общем-то прописные истины, поневоле приходишь к выводу о неординарности выпускаемой “Букой” игры. Как бы не стала она, так сказать, российской игрой нового поколения. Хотя, почему бы и нет?

Почему так смело? Сейчас объясню. Во-первых, игра ожидается в действительно полноценной упаковке, комар носа не подточит (сам видел). Во-вторых, гарантия качества, обеспечиваемая игрой производителями, едва ли не в три раза превосходит то, что есть на Западе. А в колоде, как известно, плюют в очень редких случаях. Впрочем, это как раз неудивительно. Игра, будучи полностью разработанной в России, печатается-таки на одном из лучших заводов компании Sony в Австрии, с использованием новейших технологий печати.

А теперь, пожалуй, самое интересное. Речь об уни-

кальной на сегодня ценовой политике издателя. Цена на игру не превысит 140 тысяч рублей для конечного потребителя! Эта информация прозвучала на пресс-конференции, посвященной предстоящему выходу игры на российский рынок. А потому обладает максимальным уровнем достоверности.

Более того, немало усилий разработчики намерены потратить на то, чтобы “превратить” потенциальных покупателей в официальных пользователей, в данном случае компании “Бука”. Это сулит немалые информационные (а возможно, и не только) выгоды — и в том, что касается самой “Русской рулетки”, и... дальнейших проектов.

Вот и судите теперь, стоит ли поднятый вокруг выхода игры шум внимания или нет.

Как известно, по одежке только встречают, а пока я только костюмированным представлением и занимался. В следующем разделе постараюсь познакомить вас с самой игрой.

А пока — предварительные выводы. Вся кампания, связанная с выпуском этого продукта, еще не раз будет подвергнута кропотлившему анализу со стороны экспертов-маркетологов. Но главную оценку должны поставить игре сами пользователи, те, для кого и затевался весь этот сыр-бор.

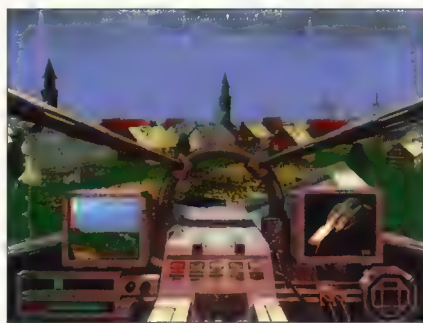
Возможно, еще долго понятие “русская игра на российском рынке” будет звучать странно и непривычно. Но этому все же можно положить конец. И пусть формула успеха, которую для себя выбрала “Бука”, не нова. Но в приложении (на первых порах) к этой компании она звучит более выигрышно, чем звучала десятки раз до нее. Всего-то надо “делать отличные игры на русском языке, устанавливать на них приемлемые цены, а потом рассказывать об этом как можно большему числу заинтересованных людей”.

Игрок

“Русская рулетка” — типичный представитель такого популярного игрового жанра, как 3D-Action. Полет происходит под девизом “лечу, куда хочу и как хочу”. И действительно, пролететь можно абсолютно везде, где по габаритам проходит корабль.

Действие происходит на Земле в совсем близком 21 веке. Впрочем, хоть он и близок, это не значит, что вы встретите что-нибудь ordinarily-привычное. Ни в ком случае. Планета захвачена некими энтроноидами, медно-релиевыми существами (!), использующими для дыхания азот. Эти brave ребята появились на свет в результате запрещенного биологического эксперимента где-то на задворках Галактики. Не успев толком оглядеться, они уже навели шорох по всему ближнему и дальнему космосу, попытавшись захватить пару планет с азот-содержащей атмосферой. Ничего не вышло, но сами планеты едва не погибли.

В результате ряда космических потасовок энтроноидам удалось обосноваться на удаленной планете, создав



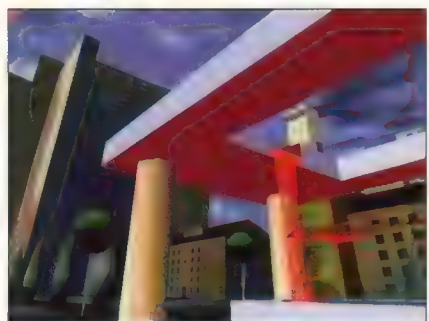
там собственную базу. Их местожительство было настолько “удаленным”, что найти его так и не удалось. Однако определенное количество этой нежити было отловлено и содержалось под стражей на одной милой планетке, специально оборудованной для подобных мероприятий. Отсюда-то и удрали энтроноиды, прежде чем напасть на нашу многострадальную (как на грех, с азотосодержащей атмосферой). Всех свободно мыслящих быстро загнали под землю, а над остатками городов построили непроницаемые для любых сторонних воздействий куполообразные поля, поддерживаемые энергией генераторов. Последние свободно обитают внутри этих полей под строгой охраной воздушного флота энтроноидов.

И все же один из героев, предположивший, что на Земле ни одного города не осталось, ошибся. Кое-где они еще есть. От величавой некогда Москвы осталось несколько кварталов. Над ними раскрылось невидимое, но от этого не менее неприступное поле. Этот этап в меню миссий стоит первым. Что, видимо, предполагает его наимень-

шую сложность. Впрочем, хотите — начинайте с самого простого, не нравится — предпочтите этап посложней. Первые пять вы вполне можете выбрать в любом порядке.

Кроме Москвы предстоит полетать и в одном из западных городов. Предположительно, в Нью-Йорке, потому как в то время, когда в Москве разгорается день, в этом городе — темень тьмущая. Уровень прохождения проходит едва ли не на ощупь. “Ощупывать” пространство предстоит вашему кораблику, и в этом добрую службу сослужит радар, отслеживающий положение генераторов.

Чудом уцелела обычная российская деревенька. Здесь можно порезвиться, летая между деревьями. Разработчики приготовили множество сюрпризов. По возмож-



ности, оглядитесь вокруг, это вас немного развлечет.

В общем, каждый из шести уровней хранит в себе множество неожиданностей и нестандартных ходов. Так что единожды пройденный этап не откроет всех тайн, и каждая последующая попытка будет значительно отличаться от предыдущей.

Шестой этап, видимо, самый сложный. Он же принудительно проходит последним. И недаром: “борьба” с этим заданием подразумевает уничтожение защиты главной цитадели захватчиков, города энтроноидов. “Крутите головой” на все триста шестьдесят и больше — пригодится!

Кстати, “вы” в моем повествовании — не только уважительное, но и множественное обращение. “Вас” может быть ровно столько, сколько вашей сети угодно. Как и любая приличная 3D-Action, “Русская рулетка” предполагает игру в сетевом режиме. Поэтому обладателям игрушки предстоит провести еще не одну ночь перед экраном, отбиваясь от назойливых противников, час за час считавшихся лучшими друзьями. (Немного удивляет лишь ход, предпринятый разработчиками, принуждающий каждого сетевого игрока, желающего принять участие в “одновременном сеансе”, обладать собственным компакт-диском. Впрочем, этот ход легко компенсируется предпринятой компанией “Бука” ценовой политикой. Напомним, игра выходит по цене, значительно отличающейся от той, что называется в России “средней”.)

Что ж, и на этот раз подведем некоторые итоги. В “Русской рулетке”, о которой “МИ” наверняка еще будет писать, имеется множество любопытных находок и нововведений, как и подобает всем по-настоящему новым играм. Недаром появлению игры предшествовали долгие изыскания “Логоса” (разработчик) в области компьютерной графики. Найдено множество интересных решений, профессионально подобраны палитры, да мало ли!

Конечно, жанр накладывает свои ограничения. Но и в существующих рамках еще никто не использовал всех возможностей. И стало быть, есть пространство для поиска.

Жаль только, что первая версия игры выходит немножко “плоской”. Но, как мне стало известно, “Русская рулетка” на этом не закончится. Выйдет следующая версия игры, и уж там-то...

— Дмитрий Ключев

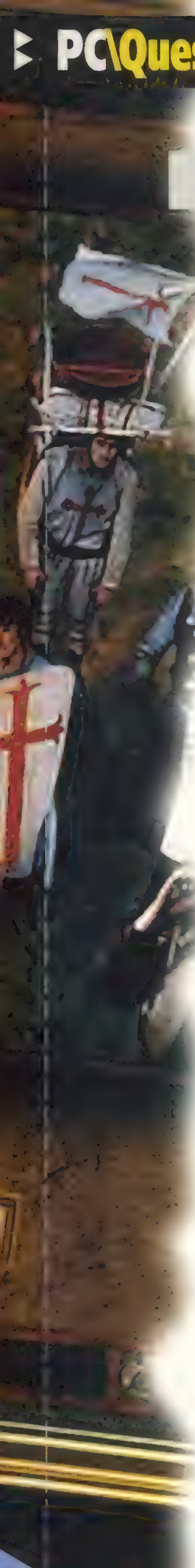




Uckyecmbo Quest'a

Ольга ЛЫКАВЛОВА

холст, масло, paintbrush



азвать квест (Quest) искусством вряд ли повернется язык даже у самого распоследнего фаната этого компьютерного жанра. Как ни крути, а квестер чем-то напоминает подопытную мартишку: выбрал синий квадратик — получи банан, предпочел красный треугольник — прими на грудь электрический разряд, то есть надгробную эпитафию "You have failed". Но что делать — такова селяви.

Новое поколение выбирает стратегии и "изпервоглазные" экшены, но и тут — хоть убейся — какие бы дебилские правила ни придумали создатели игры, выполнять их все равно придется. Я же хочу поговорить о квесте именно как об искусстве, а не средстве "насилия" над личностью.

...Ничто не предвещало этому жанру блестящего будущего, хотя квест — почти ровесник персоналки — появился еще тогда, когда никто и не мечтал увидеть картинку на экране компьютера. Выглядел первый квест, как диалог двух пишущих машинок. "Иду на северо-восток", — выстукивал на клавиатуре игрок. "Видишь замок на холме", — откликалась машина... Интерес игре придавали лишь многочисленные логические задачи, лабиринты и головоломки, которых и сейчас в любом квесте — пруд пруди. Нагло вторгаясь в сюжет, они заставляют игрока недоумевать: почему, скажем, разбить окно можно только кирпичом, найденным в результате долгих странствий, а не одним из множества увесистых предметов, под тяжестью которых уже согнулся герой.

Даже с появлением приличной графики, усложняя задачи и удлиняя лабиринты, создатели квестов так и не смогли избавить свои творения от некоторого налета тупости, отчетливо видимого если не самому игроку, то празношатающимся окрест монитора болельщикам, которых на одного геймера, по моим подсчетам, обычно приходится не менее пяти.

Так и влчил бы квест печальное существование второсортной геймы для инвалидов киберпространства, которые и мышью-то быстро возить не могут, и мозгами не вышли, чтобы в стратегии играть, но повстречалась ему на узкой компьютерной дорожке ролевая игра. От их счастливого союза и родилось то самое искусство квеста.

Вообще-то РПГ старше компьютера и прекрасно может обходиться без него, родимого, существуя исключительно в мозгах теплой компании играющих. По сути она является такой формой дружеского общения: игроки выбирают себе роли разных фантастических героев, снабжая их при этом вполне конкретными характеристиками вроде силы, ума, магических способностей... (Самое интересное, что все это выражается в виде числовых коэффициентов. Многие современные квесты сохранили это качество. Отличный пример — Kingdom O'Magic, новая игрушка, рецензия на которую следует чуть ниже.) Выбрав роль орка, тролля, эльфа или еще Бог знает какой нечисти, игроки отправляются в мысленное странствие по мирам фэнтези. Рассказывая о своих ощущениях и о том, что им (якобы) удалось увидеть "внутренним зрением", они думают прежде всего о логике событий и о том, насколько соответствуют действия персонажа его психофизическим характеристикам, заданным в начале игры.

Ролевая игра преобразила квест, подарив

ему не только новые яркие и динамичные сюжеты, но и героев-личностей, способных действовать логически и более-менее самостоятельно. Скиннув оковы древних головоломок, квест вслед за своим славным родителем отправился в путешествие... нет, не по фантастическим мирам, а по извилинам обычных земель, ибо нет в мире ничего более странного, дикого, загадочного и курьезного, чем человеческий разум. Если бы не это, искусство (во всяком случае литература) давно бы уже умерло, а кино (я имею в виду те картины, которые интересно смотреть) даже и не родилось. С той минуты, когда создатели квестов робко ступили на осклизлую почву коры головного мозга, квест начал стремительно тянуться к тому, что называется искусством.

Конечно, психология психологией, но унылая EGA'шная графика никогда не позволила бы в полной мере насладиться тонкими наблюдениями над человеческой природой, которыми нас потчуют эстеты-игрушечники. Только мультимедиа дала квесту те умопомрачительные средства выражения, которых никогда не было и не будет ни у одного из существующих видов искусства.

Сколько восторгов и проклятий в адрес игрушек с полнометражным видео мы уже выслушали, а вы — прочитали в нашем журнале! ЗаDOOMчивые любители стрелялок и ходилок обвиняют создателей квестов (а видео там по преимуществу и живет) в выпендреже и неумении рисовать, фирмы-производители таких игрушек вопют о революции в технологиях и новом стандарте... Истина же, как всегда, осталась посередине.

Прибавило ли полнометражное видео что-нибудь существенное отличной игре Urban Runner (при том, что она только из видео и состоит)? Вряд ли, только на восьми "метрах мозгов" тормозит, как зараза, а рисованная — летала бы.

А вот как раскрыть убийство индейской художницы Элк Мун из одноименной игрушки без этого самого видео? Рисуй-не рисуй, а нюансы настроения на лице свидетеля (который запросто может оказаться преступником) без кино (пускай и не совсем full motion) не увидишь, как ни напрягайся.

Психологический квест без видео похож на мультяшное по пьесе Шекспира. Все можно нарисовать еще лучше, чем в жизни, только игру актеров ничем не заменишь. Неподвижные рожи в прикольном квесте Kingdom O'Magic, например, существенно осложняют жизнь игроку. Опять же старая добрая "Фантазмагория"! Вот где соотношение "сюрных" рисованных интерьеров и населивших их живых людей кажется мне идеальным. Не технически (в этом плане игра, конечно, давно устарела), а по части гармонии видео и рисованной графики.

Пока новый вид искусства еще в пеленках и не выработал своих собственных стандартов, его пестуют все кому не лень — писатели, художники, кинорежиссеры. Я не удивлюсь, если завтра придется писать о квесте, созданном практикующим психоаналитиком или отставным водопроводчиком. Каждый старается внести в жанр то, что более всего его занимает, но по каким-то причинам не нашло отражения в раз традиционной деятельности.

Например, при экранизации больших классических романов сценаристам всегда приходится жертвовать важными и интерес-

ными второстепенными персонажами и рассказами об их прошлом и будущем. Даже в монументальных сериалах не всегда удается охватить все содержание книги. Так вот вам литературный квест, написанный опытной романисткой, — "Фантазмагория". Вы можете узнать все, что угодно, почти о каждом герое игры. Поговорите с ними — они расскажут о своем прошлом; захотите проведать их в конце игры — придется, конечно, поискать, но ни одна линия сюжета не прервется и не исчезнет просто так, без объяснений. Вы можете узнать о судьбе каждого — от любимой кошечки героини до придурка, нашедшего приют в ее каретном сарае.

Куда там старой доброй книге! Как ни крути, а на странице 256 вам расскажут о бедной сиротке, внучатой племяннице, и на странице 1024 ее похоронят. То ли дело квест! Это мир, в который вы можете приходить раз за разом, общаясь с новыми людьми и участвуя в новых событиях или избегая их. И подглядеть в конец не удастся (хотя нет — всегда можно сунуть нос в магазинноигрушечный солюшен)!

Увы, свободный и раскованный квест без всяких там дурацких головоломок, с идеально логичным и динамичным сюжетом — ба-а-альшая редкость. Разве что Zork Nemesis приблизился к этой вершине.

А вот как сделал квест киношный режиссер: куча крутого видео, саундтрек известной группы, и актеры, само собой, не последние. Короче — Ripper. Здесь главное — возможность "сыграть еще раз" и изменить ход "фильма". Как часто в фильмах, особенно с напряженным детективным сюжетом, разочаровывает концовка! Кажется, что актеры ведут себя нелогично: полицейский задает не те вопросы, преступник не использует всех возможностей для побега, и вообще — скорее всего он и не преступник вовсе. В игре же возможно все: выбрать реплику персонажа, путь побега и, наконец, самого преступника.

Мир квеста отнюдь не ограничивается сценарием его создателя. Истинным произведением искусства он становится, когда игрок может войти в его мир, активно его преобразуя и исследуя. Результат зависит от объединенных усилий — так сказать, совместного творчества. Что бы там ни пели про авангард и поп-арт, квест — первый вид искусства, где художник и зритель "играют" почти наравне. Да и это "почти", я надеюсь, продлится недолго...

Да что это я все о квесте да о квесте! Что, собственно, отличает его от других игрушек? Побегать хочется, пострелять, полетать? — пожалуйста, теперь всего этого и в квестах полно. Компьютерные жанры, по-моему, стремительно сближаются, так что этот текст, скорее, надо было назвать "Игра как искусство" — просто раздел наш пока по старинке квестами занимается.

А что до всякой дряни, которой много, конечно, в квестах еще понамышано, всех этих задачек-головоломок зубодробительных, которыми баловались в длинные зимние вечера наши прапрадеды (как в "Риппере"), или, что еще круче, дебилизмов, рассчитанных на простой перебор вариантов, — это все, разумеется, мерзко, но, может быть, и... прикольно. Что в очередной раз доказал "Монти Пайтон", навалявший целый умопомрачительный квест про то, чего в квесте... не должно быть, но будет всегда.

Знакомьтесь:

Monty Python

собственными персонами!

Очень много лет назад — больше двадцати, шестеро молодых, талантливых и безумно нахальных английских художников (Джон Клид, Эрик Абл, Майкл Пэйлин, Терри Джонс, Терри Джилладейм и Грэм Чепмен) объединились в команду

под абсолютно бессмысленным названием Monty Python и начали увлеченно измываться над психикой своих несчастных современников.

Целых пять лет (с 1969 по 1974 год) на канале BBC выходила программа "Летающий цирк Монти Пайтон", состоявшая из забавных сценок, песенок и дурацких "сюрреалистических" мультиков.

сделанных в таком бешеном темпе, что в начале семидесятых, когда не было ни клипов, ни компьютерных игр, вряд ли кто-нибудь вообще был в состоянии понять, что в них происходит (может, это и к лучшему, поскольку ничего кроме мощного заряда полнейшей бредятины там и не было).

Не было ни одного вечного вопроса, ни одной больной темы (у истинных британцев так: куда ни ткни — обяза-

тельно найдешь что-то, о чем можно поговорить).

художников (Джон Клид, Эрик Абл, Майкл Пэйлин, Терри Джонс, Терри Джилладейм и Грэм Чепмен)



Ванитиз для мозгов,

или Кто стибрил Святой грааль?

В далеком 1974-м культовая (на Западе) группа комиков (вообще-то по первой профессии они художники) "Монти Пайтон" снялась в леворезьбовом кинофильме "В поход за Святым Граалем", поставив на уши всю "общественность" Туманного Альбиона. Последняя, в частности, была до глубины души возмущена слишком вольной интерпретацией исторических перипетий английской родины-матери. Но ничего. Все обошлось, Monty Python'ы стали еще популярнее, а история пошла своим чередом и, родив на досуге компьютеры, вылилась этим летом в новую совершенно улетную игрушку Monty Python & The Quest for the Holy Grail ("Монти Пайтон и поход за Святым Граалем"). 7th Level, коя выпекала свежий Quest-хит, целиком и полностью перенесла ерническо-хулиганский дух кинофильма на винчестерные просторы, а потому, как любит повторять наш чучехвед X(e). Мотолог, всем радоваться полчаса!

... Небо было серым, кругом — сплошная помойка, жизнь в целом не складывалась (и слава Богу — можно представить, в какую жирную фигуру сложилась бы такая жизнь, дай ей только волю), справедливости не дожидаясь, денег тоже... "Ну ладно, заставка к игре, конечно, симпатичная, — молвила я себе, закончив инсталляцию, — очень красиво, и вполне напоминает средневековую книжную графику, но этого еще недостаточно, чтобы простить человечеству все его подлости..." Как видите, я честно пыталась отстоять свое дурное настроение и не поддаваться на жизнелюбивые провокации фирмы 7th Level.

Не отстояла. С самого что ни на есть вводного экрана над вами начинают так истошно, так сладко

страстно и так весело измываться, что минут через пять ты уже сдаешься, хохочешь и послушно получаешь взаимное удовольствие в особо и извращенной форме — вполне в духе Monty Python.

Ну что тут скажешь, когда стартовое меню включает всего три опции: Collect The Grail, See Film и Register Now.

Хочешь — смотри интру (film), хочешь — регистрируйся... Не хочешь — хватай



Смелее, воины Артура! Вас ждет смертельная игра "Поймай короля!"

Games Magazine
НАШ ВЫБОР

Monty Python
ИГРА



Есть шанс и здесь с вами и сыграть!

свой Грааль и катись отсюда! "Поздравляем — вы победили! Нашли Грааль! Ура ура!" Вот тебе и весь квест... Насчет фильма, который нам якобы предлагают посмотреть, я вообще молчу... А регистрация! Господи, чего здесь только с вами не делают!

Но идея, чтобы зарегистрироваться и в качестве игрока (потом твой прогресс будет автоматически сохраняться — единственная в игре форма сыва), надо ответить на... 175 ипотетических вопросов. Правда, этот мучительный процесс можно прекратить на любом этапе; фактически регистрация происходит после ввода имени — вежливое напоминание про твою самоприроду Monty Python, и упожить вас будет только на добровольной основе.

Если вы все-таки решили зарегистрироваться по правилам и честно отвечать на вопросы, сразу дам совет: ни в коем случае не старайтесь оказаться умнее тех, в чьи руки вы попали. Все равно быть вам и дураком. Вот, скажем, невнимательнее: Please enter your eye color: _____. Можно, само собой, блеснуть остроумием и написать чуть какую-нибудь типа "белый" или "красный", или вообще "лопата", все равно следующий пункт бьет насмерть: Please enter your other eye color: _____.

Ну и так далее. Как ни стараться, все

равно киевскую мину сохранить не удастся, как мне не удалось сохранить свой снисходительно-депрессивный настрой. Окончательно я сломался на вопросе: "Где ты родился?" Тут я и создал теорию относительности — в Берлине, в Швейцарии, в 1927 году, потому что не мог найти девушку. Впрочем, как я уже сказал, на вопросы можно не отвечать. Все равно во время игры с вами следуют **то же самое** — тот же ратный помощи средств программных к кинематографическим.

Само кино про короля Артура, рыцарей Круглого стола и их потрясающие подвиги снималось в 1974 году, исправно потрепав нервы усталой семидесятилетней публике и старательно наплевав в душу английским пенниателям родной истории. Тогда этого было достаточно, но теперь, через двадцать лет, уже попросило пива и потому не отвечающее на письма Monty Python поколение — темеры. Все, что они получили свое.

В "Похлоп за Святым Граалем" кроме фильма и игры **самое главное** — **абсолютно все, что угодно может быть**



А может, она и вправду не ведает, а?

компьютерной игре — соответственно, только выполняя игровые задачи и переходя с этапа на этап, и можно заработать право просмотреть новый кусочек картины (кстати, авторам игры вкус и здесь не изменяет — вместо того, чтобы выводить видео на полный экран, жертвуя качеством, они решительно игнорируют это в маломощных квадратных экранах, чтобы мы по достоинству могли оценить юмористическую работу создателей фильма, при этом так искусно и остроумно размещая их в игровом пространстве, что это абсолютно не раздражает и не жутко раздражает).

Сама игра, впрочем, отнюдь не является обременительным — беззастенчивым приложением к фильму — трудолюбивые программисты аккуратно "вырезали" персонажи, разместили их в игровом поле (никогда такое поле — жаропрочная слюна из самой же картины) и оставили повторять такие штуки, которые не то что бедному королю Артуру, — Батли Маллу, но еще не снились. В общем, на действи-

тельно попадешь в застарелый компьютер), по которым не проехала бы наша славная компания, не проехала бы самым зверским образом. Армия, история, недавняя война, любовь, долги, религия, жизненный успех — Monty Python'ы ополчили все, радостно и со вкусом.

Как ни странно, это всем (ну, или почти всем) очень нравилось, и программа пользовалась бешеным успехом.

Кстати, совсем недавно фрагменты того сериала крутили по нашему телевидению — в программе "С утра пораньше" по пятому каналу. Правда, уж не знаем почему, там были только заставочный мультик и 5-6 сенок. Но представление составлялось довольно полное. (Запомнился сюжет про военный госпиталь, где больных заставляли преодолевать полосу препятствий — на войне как на войне!)

Естественно, объединенный талант группы, как всякий истинный талант, был многогранен. Они еще снимали фильмы (один из них, "Жизнь Брайана по Монти Пайтону", тоже крутили по пятому каналу с полгода назад. Это такое весьма вольное толкование жизненного пути Иисуса Христа из Назарета. Достаточно сказать, что папу главного героя по сюжету звали вовсе не Господь Всемогуший, а Романис Занудис, и вряд ли он был таким уж голубком, поскольку сбросил несчастную Богоматерь с крепостной стены сразу после "непорочного зачатия").

Вот за эти фильмы и взялись игровые клепатели из 7th Level. И правильно сделали, что взялись, — сразу добились ошеломляющего успеха. Никто про 7th Level и слыхом не слыхивал, но стоило фирме выпустить диск Monty Python's Complete Waste of Time, и все оказалось при ней — призы, первые места во всеяческих рейтингах... ну и продажи, само собой.

Еще бы! Сам Бог велел превратить киношные эксперименты Monty Python в компьютерные действия — динамичные, эффектные и до ужаса юморные (при всем том, сама структура пайтоновских фильмов напоминает хорошо закрученный компьютерный квест с четко поставленной целью — оттого, верно, и результат).



гательно "играете в Monty Python" — в семидесятые это вряд ли было возможным.

Здесь надо отметить, что, не в пример массе "образовательных" игр на средневековые темы, весь этот ернический фильм-игра отличается отменным юмором и вниманием к деталям. Костюмы, архитектура, типажки, графика — все, за небольшим и весьма стильными "модерными" исключениями, более-менее соответствует описываемому времени (слухом средне-

вековое самоубийство).

Ну, что там осталось, похотливее? Легкое компьютерное порно? Берите на заметку, специально для гурманов — игра Spank the Virgin ("Отпугивай девиственницу") с оральной (прошу прощения за сельское вишневый термин) любовью в конце и Nude Play ("Сыграем голышом") в виде бонуса.

Бее? Нет, на слабое остался старый добрый и дремучий "Тетрис". Не поверите

Судите сами: квест умышленно лишен всякой логики, что надо делать, толком не ясно, бродит куча левых персонажей, из-под курсора вечно лезет всякая дрянь, при повторном щелчке на том же месте обязательно получится что-то новенькое и вполне бессмысленное (а если не получится, тебя участливо спросят: "Что, неужели пальчик еще не заболел?", или скажут какую-нибудь гадость, типа: "Щелкни здесь еще 1005 раз — и получишь сюрприз!"). Короче, любят тебя со всех сторон.

Скажем, собираешь ты эти монеты, и тебе даже не надо думать, когда же они тебе пригодятся (монеток



Только не пугайтесь, Ваше величество! Бабулька выглянула просто поздороваться...

и левою)... и все равно остается шестым и левательством.

Так вот, какие там бывают компьютерные игры? ...Ах, да, квесты. Ну что ж, вот вам квест в чистейшем виде: есть цель — панти Грааха, есть герой, который "мы", — с шокотом развешающийся на своих двоих по просторам Англии легендарный король Артур. Есть лава-забегушка — мышинный курсор, и что брать — тоже найдется. Надо, например, собирать золотые монеты... где их только нет! Нош панти! Местные жители, склонные говорить шутками, ведьмы, которых надо спасти от сожжения, деревни, откуда только вы можете изгнать чуму...

Драки-мордобои? Пожалуй нета — вот страшный Черный Рыцарь, известный мастер длинного меча. Убьет с потешника — успевай поворачиваться!

Симуляторы? Милости просим — драка с тем же Черным Рыцарем, только теперь на его стороне (вид из шлема, стрельба велетую и куча индикаторов). Правда, если победить, то вы же и умрете — этакое

и он здесь есть, и еще какой! Захватывающая игра Drop Dead ("Урони покойника"), вам понравится.

Клянусь, все это так! Никакого рекламного вранья! Дело только в том, что все это, с точки зрения старого игрока, как бы это сказать... неправильно, что ли. Достижение поставленной перед тобой самими же авторами цели отнюдь не приносит чувства законной гордости (это приятное чувство — один из основных стимулов, влекущих геймера к компьютеру). Скорее, ее, до выполнения задачи ты уже чувствовал себя идиотом, то после можешь смело называть себя "заслуженным идиотом Российской Федерации" — вот тебе и все лагры!

Весна... Пробиваются первые Богоматери... (Кто только не рвется сейчас наружу — вон сколько перек!)

десять, между прочим, валяется под омерзительной какашкой, которую приходится подкидывать и с чавкающим звуком ронять). Так вот, ищешь их, ищешь, а потом — бац, и место, где их можно брать вообще сколько хочешь пока палец и вправду не заболит (где это слава богу — не скажу, сами ищите! Ежелишь, повезет...). Приходится подбирать и таскать горы инвентаря, который никогда не пригодится, а если пригодится, так только для глупости какой-нибудь. Слава Богу, хоть оруженосец есть, рожа немая, как его мышью ни тыкай — только икает да дергается. Зато поклажу носит исправно, хоть и мелок.

Чтобы перевалить на следующий



Замок девиственниц. Здесь нашего героя ждет страшное испытание.



...Хорошо, когда кругом куча шкал и индикаторов!



уровень (пройти дальше по карте), надо непременно найти кокос (почему — не знаю). Конечно, канфиломные традиции и здесь на высоте: как только я раздобыла первый кокос, от гордости стала пихать его в инвентарь, откуда и, вольным вылезла очередающая глумливая рожа и восхищенно спросила: "Эй, ты что, нашла кокос?" Я важно кивнула, а рожа воскликнула: "Ну ты лаешь! Они же здесь не растут, это же тропическое растение!"

Белый Артур, с которым нам следует

Причем в печатных выражениях... Лучше бы он и вправду ушел... Впрочем, ладно, сами разберетесь.

С квестом все ясно, поговорим... о чем там? Да, о мордобоях.

Что ж, гасить Черного Рыцаря — сплошное удовольствие... только он очень упрямый. Видели бы вы, как резко он убегает от артурова разбитого меча, когда всех конечностей у него остается: нога в сапоге да голова в шлеме! Видели бы вы сам этот меч, которым вам придется разить! Короче, все честно, только обычно в мордобоях не приходится превращать врага в обрубок, вопиющий: "Давай считать, это рана!"

Оно, конечно, приятно, но все-таки приходится слегка поступаться принципами. Кто бы поверил, что был все еще есть даже у среднего геймера! Признайтесь, сколько раз вам приходилось стрелять в спину, бить из-за угла, убивать пленных и пить живую плоть бензопилой? То-то же! Только инвентарь зарушить осталось. Теперь есть у нас и такая возможность.

И симулятор не лучше.

Конечно, хорошо, когда круто качаешь индикаторов... Только когда на одном из них отображается, какой рукой был нанесен атакующий удар, на другом — насколько близок болевой порог (это, наверное, вместо шкалы перегрузок), а симпатичная схемка показывает, сколько конечностей у нас еще осталось, а также уровень кровопотери... Плюс единственный ориентир — физиономия Артура в прорези шлема. Короче, опять нас обманяют! Смеюте над теми долгими,

счастливыми часами, которые мы провели, бомбя ракетные базы и умирая на диванских эродромах?

Впрочем, нам так вот честно и скажите: Complete waste of time — вот что такое эта штука! Марам, доведенный до совершенства, открывшая абсолютно бессмысленная потеря времени без всяких мук совести. Масах дж.

Да, так что там о совести?

Ну конечно, порнушка! Чуть не забыла! Тут ж комар носа не подточит: сэр Галлахад Целомудренный, рывкая за Градем, утопил в пекель мрачный замок, а там вместо заветной чаши — толпа девственников от 16 до 19 лет, одна другой



Шатер Черного Рыцаря. Говорили тебе — не играйся с огнем!

краше, и все хотят, что бы их немедленно отшлепали. Причем завышка в том, что если ненароком промахнешься и попадешь по неведомому злу — очки потеряешь, а финал не выйдешь... Ну и так далее. Поскольку сэр Галлахад в этих делах явно не копенгаген, придется ему помочь и заняться прелестными попочками влодную. Шлеп, шлеп! И так четыре раунда!

Короче, героически прошлепала все это эротическое бедообразие до суперфинала — орального секса.

Гыру! Чтобы не впасть в подробности, скажу лишь, что лучше, что мне предложили за успехи — это познаться на бюстгетер One! Sex и получить кружку и

Не промахнись, Галлахад! Англия смотрит на тебя!

себя отождествлять, вечно норовит словить от кого-нибудь звездолей, любит покляничить, а один раз попадает в невероятно тяжелую ситуацию, поскольку... не умеет считать до трех. Ему, видите ли, надо гранату метать, а он декламирует: "Один, два, пять..." и пока какой-то доже умный рыцарь его поправляет, несчастный король успевает, само собой, взорваться.

Или, например, стучится король в бездну хижину в шумной деревне оттуда, естественно, раздается:

— Кто там?

— Это я, Артур, король Британии, победитель саксов, суверен всей Англии!

А в ответ:

— Пошел вон!

Тик! Доктор сказал в морг — значит, в морг!



столовый набор с логотипом Общества орального секса... Даже и пить-то не ловко...

А еще я заработала право сыграть голым — это уж просто черт знает что! Не буду портить вам удовольствие — играйте сами!

Еще этот "Тетрис"... Надо спасти чужую деревню — захоронить все трупы, уложив их в яму заданной

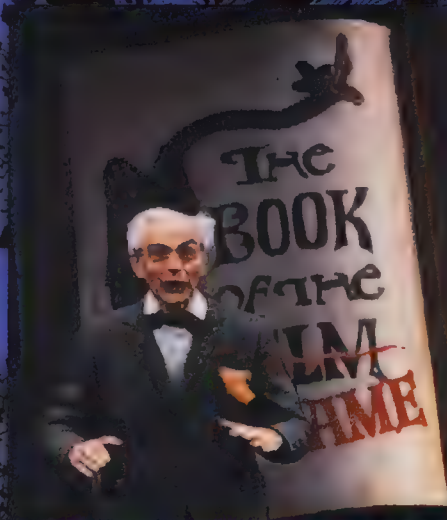
Ничего, хорошо поработаете — посмотрите кино... После таких подвигон оно вас уже не удивит. Завонный канкан, который знаменитые рыцари башают прямо на своем любимом Крутом столе. Упомянутые девицы-мазохистки, осаждающие перепуганного, прикрывающегося щитом Галахад. Витла с Черным Рыцарем — черт возьми, как они стараются, а у Monty Python это получается лучше, чем

может поучить по физиономии. Господи, Всемогущий, во всем великолепии и с нимбом, "делает ручкой" и ругается как и являнок, если щелкнуть на знамени, под которым предстоит битва бои, оно тут же меняет цвет, аи дождя дождя... даже не знаю, как и сказать... ну, в общем... пугают. И все эти мерзости совершаются при нашем непосредственном участии! Каково?! Гей-Бог, это еще способно поражать!

Старый, добрый, веселый Monty Python в компании с 7th Level ловко находит такие "мертвые точки" в мозгу несчастного клиента и так виртуально, так безжалостно и в то же время несомненно целенаправленно, что жертвы сама черт знает что оказывается вовлечена в эту дику и игру и всюду развлекается вместе со своими "палачами". Мы и сами не прочь надо всем этим посмеяться, но так внезапно, так грамотно и так... неоскорбительно — это не многим дано!

Monty Python вам поможет — все следит за вас. Все, что нужно для этого — научиться терять время бесцельно, со знанием дела, со вкусом. Потеряешь так много, другое — и вроде и то тебе посветит, мир не так уж плох, времени еще полно — можно еще некую жизнь развлекаться. Да и ваши светлые идеалы на самом деле никто не трогает. Где они были, там и останься (если были, конечно). Зато в мертвых точках кровообращение вроде восстановилось. И небо — не такое уж оно на самом деле и серое!

— Наталия Дворовская



Король Артур со своим любимым тяжеловесом.

величина. Когда ряд закончен — трупы разлагаются. Это ж, все логично! Есть правда, малаякая проблема: часть покойников на самом деле вовсе не покойники, о чем и вопят во всю глотку, отбиваются руками и ногами и все время норовят так повернуться, чтобы вы сразу проиграли. Упихать их в могилу — тоже не вариант, и есть ваша главная задача.

Чем вы занимаетесь, под заунывные вопли "I am not dead! I feel fine! I feel fine!"

Ужасно жутковато, но истинно проклятые, оказываются наконец в целом ряду и с хрустом разлагаются вместе со своими молчаливыми деформированными собратьями! Сразу понимаешь, почему в чужой деревне сгнил и персонажей, таская таких живчиков к труповоде, на подобие претензии ответил несколько раздраженно: "Ну, сволочь, даже умереть достойно не можешь".



уныло. Правда, бешены Артур опять кидается в ослепках... Но это ничего — нам не привыкать. Согласился на ничью — и тут еще укусы! Впрочем, теперь мы только над подателем — в этом есть своя прелесть.

А уж когда вы дойдете до мрачной, овеянной веками северной легенды о Кроуике-Убийце!.. У меня при одном воспоминании кровь стынет в жилах! Этот маленький беззастенчивый, этот страж таинственной пещеры... Короче, надо звать Святого Фрэнсиса!

Нет, сами, сами! И вообще мы сейчас говорим о фильме — а не о том моменте, когда вам дадут возможность в него войти и напасть, изменить ход истории (и без того измененный до неузнаваемости).

Отличные актеры, восхитительно исполненный сюжет, классная музыка (тоже, кстати, выдержанная в средневековых традициях) — здорово! И мозги прощипает, как это ни странно.

Фильм и игра вместе с ним ставят под сомнение все, что так и остается в людском сознании незаломленным, даже и наше прекрасное время потонет... э-э-э... как это? ах, да! упусты идея тов и авторитетов. Черт его знает, и сам не подумавши, что в тебе еще останься некое... ну, не идеалы, само собой, а так, что-то вроде заданных установок... В общем, ошметки старой программы.

Оказывается, приятно угадать, что король запертого



★ 7th Level

90% ГРАФИКА

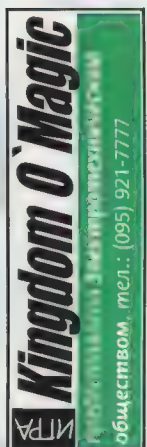
90% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

95%

Системные требования:
 486/33 (лучше)
 486DX2/66, 6
 Модем KAM
 Windows 3.1 или
 95 (256 цветов),
 CD-ROM,
 Звук VGA
 KODAK 100000



Пропушки в хаматами

Остался ли среди вас, любезные читатели, хоть один человек, который помнит Noboken? Если остался, и скучает по грязному, циничному, яркому и бестолковому миру этого славного квеста, — пусть немедленно бежит за игрой Kingdom O'Magic! Море черного юмора, всякое отсутствие старомодных условностей — забудьте про десять заповедей и все то, чему вас успели научить в пионерской организации! Тут играют всерьез, издеваясь надо всем, что только попадает под руку.

Плюс, конечно, технические достижения, неведомые статичному "Хобокену", — CD, анимация и великолепный звук.

следует рассматривать с точки зрения наличествующей у них собственности (если она велика, жертву следует убить и обчистить); старушку... ну, можно, конечно, перевести ее через дорогу, если вас позабавит ужас несчастной, когда вы бросите ее одну посредине проезжей части...

Даже миссии никакой у вас на самом деле нет — так, не миссия, а только повод пошляться и поразбойничать на необъятных просторах затерянной в волшебстве отчизны. Когда героя напрямую спрашивают о его задании, он бурно и красноречиво начинает расписывать, как он-де пойдет и "спасет дракона, украдет

Благодаря всему этому кипучая жизнь Kingdom O'Magic в своей сугубо рациональной нелепости угрожающе напоминает жизнь реальную. Вы сами выбираете, кем вам быть. Хотите стать крутым парнем и символизировать собой мужественный и властный подход к жизни — ставьте диск, целиком и полностью посвященный несокрушимо-му Тидни, зеленой ящернице с тонкими конечностями и подозрительно большим животом. Хотите разбивать сердца и подавлять местных громил своей сексуальностью — шелкните на Ша-Рон, жгучей блондинке с бесподобными формами и тонной макияжа на физиономии.

Можно даже выбрать тип квеста: "добрый, традиционный, старомодный" (The Good Old Fashioned Traditional Quest), "странненький квест с легкими заскоками" (The Bizarre & Slightly Twisted Quest) и "великолепный в стиле дешевой закуской" (The Magnificent 7-11 Quest). Самый трудный, по идее, — второй, но в действительности хороши все, поскольку даже в "старомодном" всяческих шуточек и мелких подлянок — тьма тьмущая.

Короче говоря, скуки не ждите!

Что необходимо игроющему, дабы

разобраться с обычным (не Kingdom O'Magic!) квестом? Прежде всего надо проникнуться значением своей высокой миссии, затем выяснить, какова система



Это город Minar Tragedy — здесь у всех депрессия.

ценностей в том мире, в котором хотели бы жить создатели игры, а уж потом решать загадки, жестко ориентируясь на правильный порядок вещей. Ну, а ценностные координаты обычно такие — наказывая нечестивых, защищая слабых, переводя старушек через

улицу. Так вот, забудьте об этой лабуде! Никакой системы нет и не будет! Ценности в Kingdom O'Magic всегда имеют вполне материальное выражение: к нечестивым, если они сильнее, надо подлизываться и, по возможности, жестоко их обманывать (в крайнем случае — скрываться, рассыпаясь в фальшивых извинениях); слабых

принцессу и убьет сокровище". Даже мудрый, хотя и бесполезный Наставник, второе и лучшее "Я" нашего героя, слегка обалдевает от такой наглости: "Что ты! Что ты! Это же не наш квест!" — на что тот шикает: "Знаю, знаю, тихо! Главное,

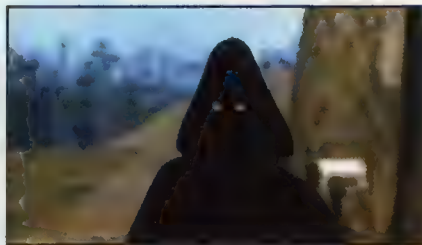


Так вот жизнь здесь и идет...

Системные требования:
486DX/33, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 10 Мбайт на HDD, MS-DOS 5.0, VGA (256 цветов), звуковая карта, мышь

А это — динамика роста населения в городе Moronica.

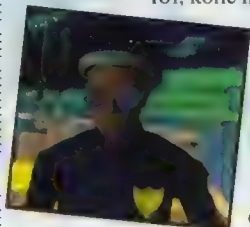




Rings! Rings! ... Sniff! Sniff!

чтоб поверил — может, денег не возьмет!”

Тот, конечно, возьмет... А



Полицейский! Страж закона! Берет только пончиками.

Наставник получит пару ласковых за свое неуместное морализаторство.

К тому же степень своего цинизма тоже можно определять самому. В каждой беседе вам предла-

гают три варианта вопросов-ответов: подхалимский, почти нейтральный и откровенно издевательский...

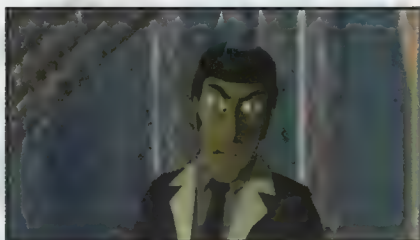
По скалистым тропам и унылым долинам бродит неприкаянный, одинокий дедушка-маг, известный писатель и ученый. Ему так нужно теплое слово!.. Можете сказать ему, что он, конечно, сделал много, но теперь неплохо бы списать его в архив.

Можете поиздеваться над его остроконечной шапочкой. Можете между делом пообещать выпустить ему кишки (лучше не надо! по части магии вы пока не очень!)... Все равно он пошлет вас подальше... или вы его — кто первый успеет.

Вот потерянные души — Искатели Волшебных Колец (все знают, что этих колец давным-давно не осталось). Один



из них еще налетит на вас с призывом: “Lose Weight Now — Ask Me How!!!” Черные, с горящими неугасимым желтым огнем глазами, они меряют королевство из конца в конец, жадно втягивая воздух ноздрями... Жизнь их — сплошное проклятие... Обхохотаться можно! Тем более, что ребята при деньгах и не очень здоровы — в расход! А сначала можно немножко пошутить — сказать, что одно такое колечко валяется у вас дома в комод, под носками. Ой, до какого визга тот дойдет!



Паромщик — добрая душа, ветеран войны! Без денег лучше не соваться.

Можно еще его помучить, пообещать подарить колечко, но попозже. Смех! К тому же — бедолага все равно уже не жилец, раз на вас набрел...

С людьми (и не-людьми)



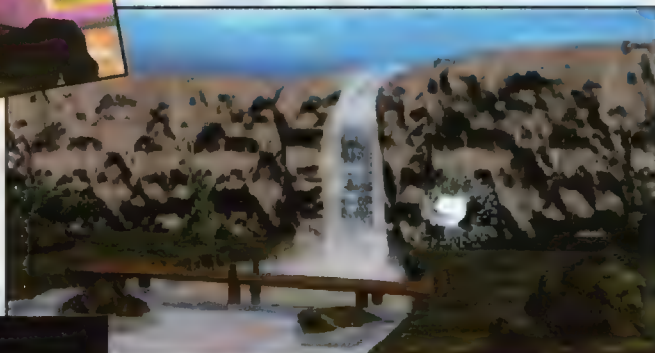
Бабушка. Божий одуванчик. Руками не трогать!

уклоном. Толку от нее — ноль, а полные добра и света речи вызывают у вас (и других) исключительно желание сотворить что-нибудь прегадкое, чтобы показать этой ученой курице, что такое реальная жизнь.

Держайте! Найдите побольше оружия (иногда оно просто валяется, иногда надо кого-нибудь ради него отправить на тот свет), пользуйтесь им почем зря, крушите врагов магией (заклинания тоже можно украсть или взять как трофей). Весело, тем более, что героев много и все они обладают, мягко говоря, неординарной внешностью и своеобразной манерой поведения.

Тут тебе и орки-футболисты (о них особо рассказывать нечего — хамы и

хамы), и воинственные гномы (думают только о войне, но ростом не вышли, “месить” их — одно удовольствие), и уже упомянутые Искатели Колец, и тролли-интеллектуалы (днем дрыхнут в виде каменных статуй, а ночью просыпаются и всех

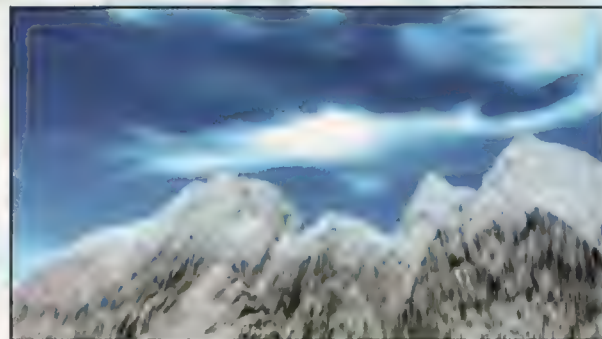


Сюда можно приплыть в бочке... но лучше не надо!

вам придется встречаться самыми разными — сильными, слабыми, умными, глупыми, добрыми, злыми... стоп-стоп, насчет добрых я оговорила — какими бы “тормозами” ни были местные жители, свою выгоду они туго знают, их на мякине не проведешь, придется придумать что-нибудь получше. Впрочем, есть там одна высокодуховная особа — тощая зануда в очках, этакая старая дева с буддистским

едят, оправдывая это законами природы и взывая к логике жертвы). Хамоватые продавщицы за пустыми прилавками, депрессивные бармены, бьющиеся

Красиво! Только холодно очень.



Это процесс...

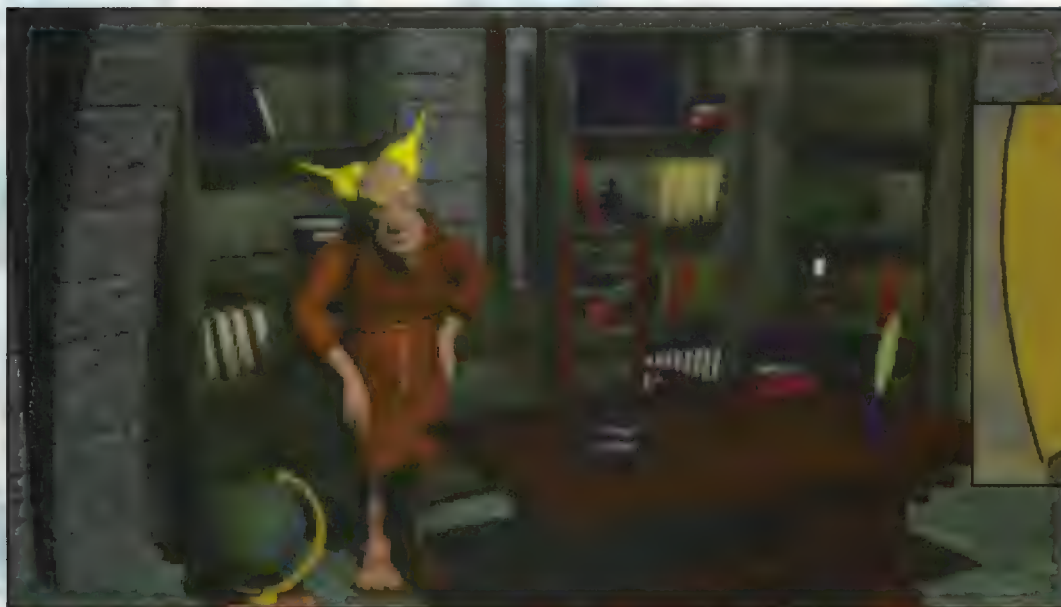
головой о стойку, суровые, но падкие до сладкого полицейские, вежливые зеленоликие эльфы-каратисты... Всякое начальство — мелкое и крупное, но одинаково мерзкое. Народу масса, и с

нарваться на злобного гнома, и озера, и мертвые, полные миазмов долины, и самые разные города...

С городами, кстати, не так просто: в стране царит феодальная раздроблен-

умопомрачительное! Представьте себе пасторальный пейзаж, на который сверху обрушивается... Впрочем, какой смысл рассказывать — это видеть надо!

Все перечисленные красоты сделаны в разной технике, поэтому ходить из конца в конец королевства ничуть не скучно — только успевай головой вертеть! Да и кого



Самый хитрый, самый дикий квест — для тех, кому жить надоело.

каждым надо познакомиться и отпустить что-нибудь гадкое на пробу. Вас поймут и оценят.

Еще один приятный момент: географи-

ность, и в каждом населенном пункте — свой устав. В один ночью не пускают, а дня там не бывает. В другом придется

играть в азартные игры за сомнительные призы, в третьем живет сам король и торгуют париками... Как тут не запутаться! Тем более невинной деве с необъятной грудью или храброй ящерице, самое сильное место которой — хвост, а самое главное достоинство — способность без особых потерь

сносить удары по голове.

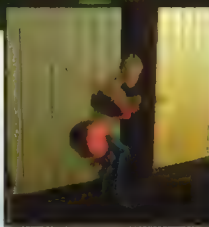
Зато в лесу хорошо (где он почище, конечно, и нет пауков): щебет птиц, на каждом шагу корзинки для мусора... Здесь бы и остаться, если бы не звали в

путь неумное наше любопытство и элементарная жадность. Все как в жизни — денег все больше, здоровья все меньше, а зачем идем — уже забыли. Зато весело!

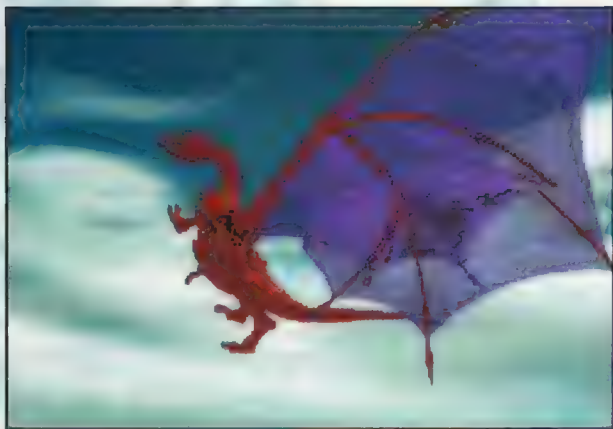
Не сказать, чтобы все это было шедевром графики, но сделано с любовью. Вероятно, авторы пожертвовали тонкостями изображения ради скорости, и это, пожалуй, имело смысл — даже на машине с 8 Мбайт памяти и 2-скоростным CD-ROM'ом игрушка так и носится, а ведь в квестах обычно больше всего раздражают долгие смены экранов. Немаловажно и то, что, начав движение за экран, его можно на любом этапе прервать и направиться в другую сторону.

А какая здесь смена дня и ночи! Нечто

Это вовсе не последствия — это так и было (обилие зубов в нашем рту).



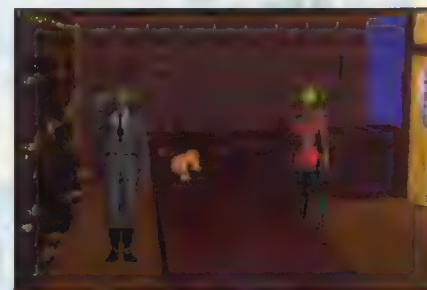
С ним проблем не будет.



встретишь по пути, никогда не знаешь: вроде идешь проторенной дорожкой, а все равно приключения!

В общем, если хотите найти себя в таком бестолковом, полном опасностей, но уже готовом принять вас мире — играйте! Ведь наверняка ближе к концу игрушки вы все-таки вспомните, в чем состояла ваша задача, и сможете по праву гордиться, что сумели с ней справиться.

— Наталия Дубровская



Kingdom O'Magic

★ Sales Curve Interactive

80% ГРАФИКА
95% ЗВУК
100% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%

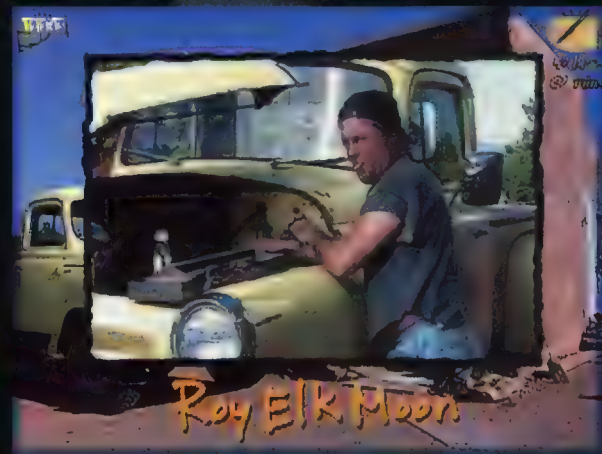
Чисто американское убийство

Америка, увы, окончательно решила индейский вопрос много лет назад. Нет больше краснокожих, а спивающиеся сувенирные монголоиды, разбросанные по резервациям, никакие на самом деле не ирокезы и не сиу — просто бомжи на велфере, и все их наследие — нелепые имена, и то переведенные на английский. Sonny Two Feathers... Jonny Walking Eagle... Anny Fat Bottom... Короче, театр, причем паршивенький. Во всяком случае, так это выглядит отсюда, из-за океана.

Вряд ли игру "Убийство Элк-Мун" (The Elk Moon Murder, фирма Activision), где все вертится вокруг трагической гибели миссис Лосиная Луна, делали для того, чтобы поднять проблему индейских резерваций. Скорее всего, авторы просто решили обратиться к "жареному", чтобы заинтриговать публику, — индейская тема (как и всякий "окончательно решенный национальный вопрос") еще долго будет для американцев костью в горле. Тем более, что жизнь резерваций для большинства янки — почти такая же экзотика, как и для нас с вами. Разве что ближе... Впрочем, какая разница? Главное, что крепко и умело сбитая игра получилась познавательной, и дает нам редкий шанс взглянуть на бытие современных североамериканских индейцев "изнутри".

удинение... Опять же экзотика.

Племя раскололось: часть местных Native Americans руками и ногами "за" — ведь это новые рабочие места, богатые бездельники, приежающие поразвлечь-



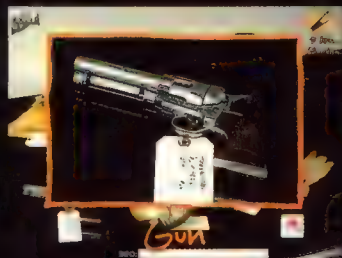
The Elk Moon Murder

Анна Elk Moon, молодая талантливая художница, сумела вырваться из унылой жизни, которую влечет большинство ее соплеменников (в

том числе — бывший муж Рой Элк-Мун), но осталась верна и своему народу, и традициям индейского искусства. Несколько часов назад она была убита в собственной студии. Ее нынешний муж, преподаватель местного университета Джон Гордон первым нашел тело супруги — на полу, с простреленной головой... Странно, что он не слышал выстрелов.

Анна была не только художницей — ее всегда интересовали дела резервации.

Вечером перед смертью она серьезно поспорил на племенном совете. Местный делегата Том Снайдер хочет



открыть в резервации казино. Еще бы, место прекрасное — Санта-Фе, горы, воздух, удобные коммуникации,

а значит, деньги, новая жизнь... Анна (как и вождь племени) против, поскольку атмосфера в резервации и так не слишком здоровая, индейцев так легко соблазнить и выпивкой, и игрой... А теперь казино?!

Разговор на совете вышел тяжелый, особенно для Анны — она ведь отошла от жизни племени, сумела "пробиться" наверх, и ей намекают, что она стала чужой. Даже муж у нее белый!

Женщина, конечно, не уступила... и вот теперь ее нашли на полу, мертвой, в разоренной студии.

Может быть, авторы копают не слишком глубоко, по теме — преступление в резервации, да еще в переломный для общины момент — разработали добротно. Где еще увидишь столько современных индейцев — и просто рабочих, и пьяниц, и "общественных деятелей"? Тем более, что вам с ними придется постоянно общаться, а есть ли

Резинный экс-муж — первый кандидат в убийцы Анны.



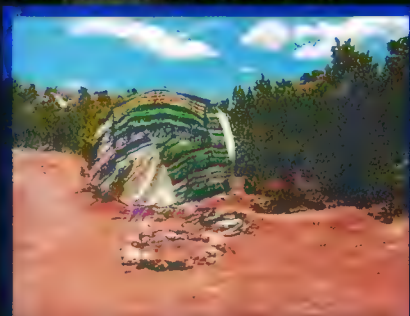
... а это муж нынешний — хоть и интеллигент, но все равно не дурак выпить.



лучший способ разобраться в человеке, чем попробовать понять — не убийца ли он?

Именно этим и предстоит заниматься игроку. Да-да, вы теперь полицейский, вам поручено важнейшее дело, и на вас работает весь департамент.

Разумеется, все диалоги решены как видеофрагменты, и выбор вопроса — за вами. Необходимые бумаги и материалы дела — всегда под рукой, в карманном компьютере, только не забывайте



почаще общаться с последним и обновлять файлы.

История получила огласку, так что уж не опозорьтесь, найдите убийцу за отведенные вам пять дней! А то вас отправят... метлой махать. Начальник у вас — просто зверь!

Есть у вас и помощник — детектив Джон Найт-Скай (John Night Sky) — какая косичка, какие колечки в ушах! Уж он-то разберется в местных условиях! Правда, парень чем-то похож на покойную Анну Элк-Мун — сумел "выбиться в люди", оставшись при этом индейцем, и именно поэтому не хочет прощать опускающихся, безвольных пьяниц, в которых так часто превращаются Native Americans. В любом случае, полицейский он отличный, а это — главное.

ФБР сидит на хвосте, и найти убийцу до уикэнда для местного отделения полиции — дело чести. Только попробуйте сплеховать, инспектор!

Итак, страшные игры страшных дельцов — хлопнули активистку, чтобы не мешала развращать родной народ!

Ах, если бы все было так просто! Политика, деньги — дело грязное, но, в принципе, незатейливое. Тут главное — прищучить убийцу, не наравшись на пулю. Личная жизнь — вот где темный лес, а здесь такое!..

В этой истории сам черт ногу сломит — все перепутано, и почти у каждого, с кем приходится говорить, есть мотив для убийства, но нет алиби.

С места преступления пропал бесценный сосуд — Анна реставрировала его, чтобы передать общине. Сосуд долгие годы бродил по частным коллекциям и вдруг появился здесь. Некая утонченная дама, специалист по таким вещам, решила передать его в дар резервации. Трудно даже представить, сколько он стоит! У дамы есть малоприятный наследник — он просто взбешен ее поступком. Сосуд должен принадлежать только ему!

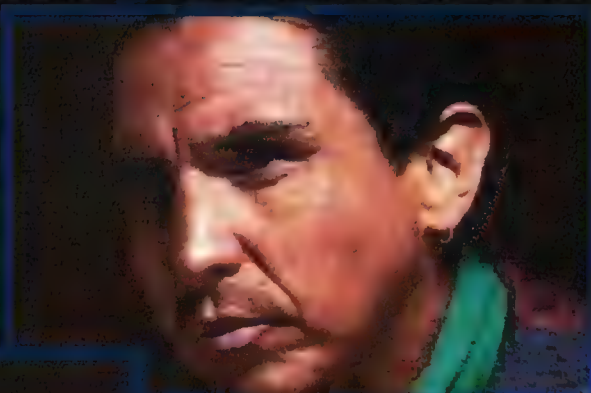
Это что! Тут фигурирует еще и директор местного музея — холерный, холодный субъект, эдакий "видный ученый" со слегка запятнанной репутацией (некоторое время назад была какая-то темная история, связанная с покупкой



ный, неуправляемый малый, "водила". Когда они еще были вместе, колотил жену почем зря, даже руку ей сломал. Впрочем... любит, похоже, всегда любил. Даже сейчас умирает от ревности к ее "белому" мужу... С ним Анна тоже поссорилась тем вечером.

Муж — в отчаянии, пьяный, в слезах... Но ведь это именно он нашел ее! К тому же у Анны, кажется, был любовник. Свой, из племени.

Есть еще бывшая жена несчастного вдовца — злобная, невыдержанная, до сих



Какое умное лицо! Он будет на нас работать.

пор не простившая ни бывшего мужа, ни бывшую подругу, ни себя — за то, что их познакомила. Та еще дамочка! Кстати, теперь она подруга... Снайпера, того самого, который строит казино в Санта-Фе! Ну-ка, что это за папка сигарет у нее в руках? Пянем-ка на удилку — окурок, найденный возле трупа (слава Богу, с помощью нашего карманного компьютера это можно сделать почти мгновенно). Точно! Та же марка! Только этого пока



Санта-Фе... Идеальное место для казино!

краденых предметов). Несмотря на всю его чопорность и отменные манеры, не надо быть гением, чтобы понять: он готов удивиться, дабы заполучить злосчастный сосуд в свою коллекцию. Кстати, Анна говорила с ним по телефону перед самой смертью.

Да и с самой дарительницей что-то нечисто...

Похоже, она успела пожалеть о своем шедром жесте.

А в семейной жизни! Прежний муж — здоровен-



мало — игра представляет собой настолько точный "симулятор" полицейской работы, что пока не зароешься в бумаги с головой и десять раз не обратишься в лабораторию — не будет тебе никаких результатов! А времени в обрез, начальство надеется.

И во всем этом разобраться за пять

до десяти минут? И только один из подозреваемых все-таки прошел его до конца. Кто он? Что им двигало? Какова вина остальных?

Приступайте! У вас еще четыре дня...

Вот такая игра — полицейский квест на чистой психологии. Пусть вас не обманывает

обилие бумаг, анализ и прочей дребедени: все это важно, но единственный реальный источник информации для вас — это люди. Будьте внимательны! Актеры здесь хорошие, сценарий крепкий, диалоги разыграны тщательно — короче, характеры вполне последовательны, и если правильно следить за развитием беседы,

всегда можно сделать нужные выводы.

Настоящий подарок для тех, кто любит психологические головоломки с криминальным уклоном, такая Агата Кристи, только немного компьютеризованная и обезличенная.

Не хватает игре лишь одного — яркости. Даже непонятно, в чем тут проблема — все на месте, при деле, но... не захватывает. Вяловато. И загвоздка не в самом жанре, не в общем принципе игры. Построенная на тех же законах игра In the 1st Degree (Broderbund Software) — отличный пример того, чего можно добиться, работая в этом жанре. Может быть, все дело в отсутствии главного персонажа, вокруг которого крутился бы сюжет? Пожалуй, самая

► С кем нам не повезло, так это с начальством — зверь!



яркая героиня игрушки — та самая, которую убили в начале (а мы даже не успели с ней познакомиться).

Да и свидетели с подозреваемыми... Все отлично сделано и сыграно, но нет, например, среди них тех, кого непременно хотелось бы засадить или оправдать — остается быть объективным с самого начала. Это хорошо для полицейского, а для игрока — смерть. Ему непременно надо за кого-нибудь "болеть", в противном случае вместо квеста мы получаем унылое решение производственной задачи.

Впрочем, как и уже сказала, игра крепкая, сделана тщательно, тема очень интересная — поиграть стоит! Пора смириться с тем, что нет в природе совершенства!

— Наталья Дубровская

Системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, Windows 95 или MS-DOS, 2-скоростной CD-ROM, 35 Мбайт на HDD, VESA-или PCI-видеокарта с 1 Мбайт памяти, SVGA (640x480), мышь, звуковая карта



дней?! Да ведь это только малая часть всего, с чем вам предстоит работать!

Сколько еще людей, событий, сколько экспертиз, утомительных проверок!

Все-таки здорово, что у нас есть этот PDA — компьютер, куда можно записать все необходимые данные и в любой момент связаться с коллегами. На его же экранчике время от времени будет появляться противная физиономия вашего непосредственного начальника, всегда готового устроить вам головомойку. Ничего, вы наверняка сумеете разобраться! Главное — понять, кем же была Анна Элкс-Мун, и кому она могла так насолить, что тот решил убрать ее с дороги? Ведь от мотива



★ Activision

90% ГРАФИКА

90% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

The Elk Moon Murderer



МАРАФОН С ПРИСТРАСТИЕМ, или НОГИ!!!

Вы, конечно, ошибаетесь, если думаете, что квесты — ленивое занятие для умных увальней, коим даже на экране компьютера претит бегать, прятаться и ломать чужие челюсти. Ничто не вечно под луной, и последняя утеха отставных шахматистов и действующих домохозяек, обитель тихих интеллектуальных забав — квесты — начинает все сильнее и сильнее припахивать упокоенным недавно DOOM'ом. Сверхсовременные квесты если и напоминают шахматы, то, пожалуй, лишь блиц, причем такой, где за проигрыш тебя очень больно бьют ладьей по носу.

Конечно, первыми заDOOMались квесты полицейские — тут сам Бог велел быстро бегать и красиво умирать на грязных городских мостовых. Увы! Нет тебе больше ни вораха бумаг, чтобы блеснуть крутизней, — разложить их все по порядку и не запутаться. Нет больше начальственных выговоров вместо пули в затылок: прыгай, стреляй, летай, но и... бумажки успевай собирать, беседовать со свидетелями, читать коды в яблочных огрызках — квест он и в Африке квест, даже если в нем приходится пить виски на время и стрелять на скорость.

Первые такие игрушки появились уже давно, но удачных среди них было — кот наплакал. Смещение жанров — штука непростая, а эксперименты для того и предназначены, чтобы обидно не было, когда ничего не получится.

Компания Sierra, известная как отличными традиционными квестами, так и удачными экспериментами, опять отличилась — сделала первый квест, целиком основанный на видео и... насквозь "дымообразный" — с пистолетами, лабиринтами, железными дверями, двуногими монстрами (только бензопилы там нет — и очень жаль! хотя... какая, к черту, бензопила в Париже?).

Одним словом, настройтесь на лучшее — сейчас за вами будет бегать толпа разъяренных врачей-убийц и убийц просто (наемных), а вы, тихий, симпатичный, но немножко любопытный журналист, будете прятаться по помойкам, выполнять на время нехитрое упражнение под названием "упал — перекатился" и разгадывать жуткие головоломки, на решение которых в нормальном квесте ушла бы пара стаканов чая, а в этом — килограмм-другой бесценных нервных клеток.

Трудно быть умным, когда капают последние секунды тех двух минут, что у вас еще остались, а в дверь скребется какой-нибудь добрый человек со словами: "Лучше застрелись, грязная крыса! Избавь меня от необходимости сдирать с тебя кожу живьем!" И ведь сдерет, не обманет! Как только полоска индикатора добежит до конца, дверь рухнет, и вы пожалеете, что нет в меню такого пункта — "Застрелиться".

Так вот, "МИ" дает вам шанс сэкономить и нервных клетки, и время — дальше идет солюшен, в котором рассказывается не только о том, как решать разнообразные головоломки, но и о том, как это делать побыстрее и побезопасней. Научитесь вы и тому, как знакомиться с девушками, играть в три листика и прилично вести себя на похоронной церемонии... Впрочем, вы все равно останетесь глупым любопытным журналиюгой, и если не в этом квесте, так в следующем вас обязательно убьют. К примеру, сдерут кожу живьем...

СОЛЮШЕН К ИГРЕ URBAN RUNNER

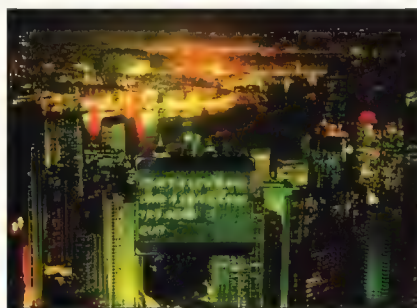
Сауна

Итак, все начинается в сауне — здесь Макс, осевший в Париже американский журналист, должен встретиться с Тони Маркосом, влиятельным мафиози. У Макса есть пленка с компроматом, у Маркоса — информация, полезная для Макса. Почему бы не поменяться?

Жаль, что Тони пленка уже ни к чему — нужна ли она парню с перерезанной глоткой?! Вот она, доля журналиста! Только взял негодя за горло — а горла-то, считай, уже и нет! Тронул "информанта" за плечо — а он бух тебе головой в колени, и сразу видно, что разговора у вас не получится. При этом сидишь ты в казенном учреждении, одежды на тебе — одно полотенце, и собираешься ты не драпать, а париться.

Впрочем, чего злеть? Труп — налицо, убийца — ты (попробуй, докажи обратное), и телохранитель покойного уже когти точит (в буквальном смысле: сидит, образина, пил-коги скребет).

В общем, в первый раз в этой игре — НОГИ!!! Ключик от шкафчика с одеждой явно не тот. Что делать — одеваемся в шмотки "прикорнувшего" в парной Маркоса и бежим, бежим, бежим! Телохранитель грохочет сзади... Од-



на улица, другая, какие-то задворки, крыша... Лестница, подвал...

Заброшенная фабрика (подвал)

Все! Макс в западне — громила с пилочкой (и большим-большим пистолетом) запер дверь, и теперь остается только ждать, когда он допилит свои дурацкие когти и займется Максом... Или искать выход!



Это все было видео. Выбраться придется самим, и быстро — маникюр дело недолгое.

Давайте оглядимся (побыстрее!). Лестница. Посмотрим, что наверху. Да ничего! Дверь запертая! Убедились? В конце подвала — свежая кладка, а в ней — подозрительный такой кирпич... Мотаем на ус!

Что еще? Шкаф под лестницей, в шкафу — пиджак... Сейчас не до хороших манер, проверим карманы.

Рыболовная леска, с крючком! Только этого не хватало! Нет чтобы пистолет или, скажем, ключ!... Впрочем, в умелых руках...

"Действуем" леской на лестницу... Славная подставка для нашего дружка! Но сначала его надо заманить... Подходим к двери, "приглашаем": "Буффало Билл! Кастрат!..." То да се... Отозвался!

Жаль только — не дурак. Встал на лестнице, головой крутит — хочет сначала пристрелить Макса, а потом уже спускаться. Логично.

Что ж, как справедливо отметил Макс, "сам напросился". Ну-ка, крючок ему в ногу! Ха! А еще спускаться не хотел! Вон как прокатился — жалко шею не сломал... Только мы решили его пошупать, найти что-нибудь интересное — ожил, гад, и опять за свое. Короче, вместо того чтобы мародерствовать, пришлось Максиму очередной раз вы-

рваться из цепких лап смерти, колота несчастного по физиономии.

...И остались мы с одной только пилкой! Для ногтей. Ладно, пилка так пилка! Пока он не встал, бегом в конец подвала, "действуем" пилкой на кирпич.

За ним, само собой, — рукоятка, за нее тянешь — стена отъезжает... и лестница. Вверх, на воздух!

Заброшенная фабрика (технический этаж)

Молодец, Макс! Вот мы и в Хопре... вроде.

Нет, опять заперты, только теперь — в лабиринте пустых, непонятных комнат, выхода нет, и "Буффало Билл" уже топчет сзади... Правда, не так резко, как прежде —



Вот так — придишь в баньку помыться...

все-таки вниз головой с лестницы, да и по морде мы ему навалили изрядно... Похоже, мы ему ногу сломали, и это его здорово рассердило. Так что лучше тебе, Макс, потопиться, а то будут у вас с Маркосом общие похороны!

Осмотритесь, только учтите, бегать теперь надо очень быстро: минута задержки — пуля.

Нашли бетонную трубу с водой? Через нее и будем уходить. Однако наш Макс — не Ихтиандр, и воду придется сначала спустить. Но как?! В помповой вентили не крутятся, да и черт их знает, как их надо крутить!



Бежим в комнату, где стоит унылая колесная лавочка и полочки у стены. (Только, ради Бога, быстрее! И следите, чтобы не выскочить на киллера "лоб в лоб" — лучше всего

да бежать по часовой стрелке.) И так, на полочках — план эвакуации (не вредно посмотреть), а под лавочкой, под той самой колесной ногой — маленькая бумажка, чтобы лавка не качалась. Это и есть инструкция, как воду спускать!

Сначала надо дать в насосную электричество... Так, бежим в комнату, где посередине стоит система транспортировки документов (этакая квадратная ерунда с двумя кнопками). Под потолком, у противоположной двери — распределительный щит... А в нем — всего одна пробка!



Она "отвечает" за свет, а надо, чтобы за воду. Следовательно, достаем ее из первого разьема и втыкаем в последний (над ним изображены схематичные волны).

Снова несемся к помпам... Что там было в бумажке? Ага, левый вентиль регулирует поток, правый — давление. Вверху справа — манометр, чуть ниже и левей — счетчик потока. Поехали! Вентиль вправо — поднять, влево — опустить. Давление должно быть 2, поток — 576.

Дело это долгое, Макс придется пару раз сматывать и делать небольшой кружок по комнатам, чтобы оторваться от преследования.

Когда все готово, дергаем красный рычаг — выключаем... ЕСТЬ! Бежим к трубе и — вниз! Только быстро, ради Бога, быстро!

Квартира Макса

Ушли! Домой, домой!

...Где на нашем же диване сидит огромный панковатый киллер и вовсю пользуется наш же телефон. В руке у него большой блестящий пистолет, и даже бегать за Максимумом ему не придется — тот сам пришел, и уже не повернуть.

Ничего, дома и стены помогают! Сейчас мы его! Честными методами с ним не справиться — больно уж

он дюжий и страшный! Давай, Макс, думай, времени у тебя — считанные секунды, пока убийца не поднимет голову.

Как бы его, негодяя, ошарашить?.. Эврика! Галогенной лампой в глаза (вот она, слева)! Секунда у нас уже есть, но вот что дальше? Нет у Макса при себе ничего достаточно тяжелого или острого, чтобы вырубить этого монстра! ...Зато он умный! Видите мячик на полу? Ногой по нему,

как на поле! Нет на свете такой крепкой головы, которая не замутилась бы от хорошего удара футбольным мячом с близкого расстояния.

Готово! Отнимаем у рухнувшего на пол незваного гостя пистолет (очень не советую хватать его за ноги — есть тут такая возможность. Это глупо! Хотя в конечном счете вы и сокрушили его ударом ноги, он будет вас убивать, конечно, пистолетом).

Сделано! Пистолет у Макса, а чудиле с ирокезом обратилось в позорное бегство. Ладно, пусть драпают! Тем более, что в спешке он выронил из кармана книжечку картонных спичек из клуба "Занзибар" и нашу любимую пленку — собранный Максимум компромат на покойного Маркоса и его друга — молодого, удачливого и не слишком чистоплотного политика Пола Лагзэйнджа. Отлично! Мы его еще достанем!



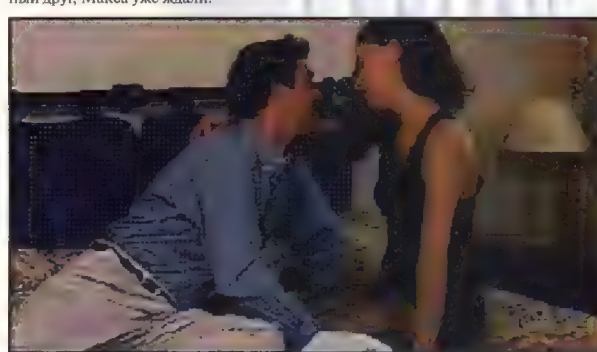
А сейчас надо бы Максимуму отсюда сматываться! Переодеваемся в свое (наконец-то!), сняв пиджак Маркоса, очисти заодно его карманы... Ключ от некоей комнаты под номером 227, дорогие часы, электронная записная книжка... Фото того красавчика, которого мы только что огорошили мячиком по голове, поддельное полицейское удостоверение. Сгодится!

Надо бы уходить, но Макс решил сначала позвонить своему старому другу, компьютерному гению Дени Декеру (можно просто Д.Д.) и договориться о встрече. Опытный Д.Д. намекнул, что надо вести себя поосторожней — кто знает, не прослушивается ли телефон на квартире Макса, но легкомысленный журналист только похихикал. Он еще не ведает, в какую заварушку попал. Думал, постреляют и забудут.

...И, конечно, ошибся.

У.Д.Д.

В этом страннейшем месте (то ли склад, то ли мастерская, то ли просто бомжатник), где обитает наш гениальный друг, Макса уже ждали.



Жизнь — что тельняшка: днем бегаешь, зато ночью!..

Везет ему на панков! Этот и вовсе — с косичкой на бритой голове, и кулаки, будто гири. К тому же с прелестной подругой — этакой крысой в темных очках, усердной исполнительницей.

Так, на секунду Макс вырвался, а дальше?! Мы на складе, деваться особо некуда, а они уже совсем рядом...

Можно спрятаться за дверку, на которой висит какая-то тряпка, можно забраться в женский туалет... но это не надолго, все равно они все прочешут.

Кстати, на стене, на железной трубе — выключатель,

можно зажечь в туалете свет... Если к тому же открыть туда дверь, добрая женщина непременно зайдет внутрь, как бабочка... Еще минута в пользу Макса! Но потом она все равно выйдет и...

Значит, надо, чтоб не вышла! Хватаем валяющуюся у стены доску (похоже, это плинтус), запираем дверь туалета и... НОГИ!!!

Час от часу не легче! Бежали-бежали и прибежали в грязную комнатенку, где свалены какие-то банки, канистры... Из нее выхода уж точно нет, а громила с косичкой совсем рядом.

Давай Макс, задави их интеллектом! Ты же все-таки журналист, а не киллер!

Так, с потолка свисает провод... Лучше его сейчас не



Макс. Задумался! Не спи — замерзнешь!



трогать — так токком даст, что и убийца не потребует! На левой стене — здоровенный рубильник. Ну-ка, отключи-ли, дернули за провод... Отлично! Теперь можно опять дать на кабель напряжение. Только как заставить преследователя за него схватиться?

Ага, на банках с краской — канистра масла, берем, льем на пол под кабелем... Врубаем напряжение!

Добро пожаловать, наш скромный друг! ...И прощай, бедолага! Только зачем было так орать?! Почему бы не умереть красиво? Впрочем, фейерверк получился неплохой!

Ладно, это лирика! Идем теперь к Д.Д.

Конечно, друг не подвел — занялся электронным дневником, дал пару советов. Главное же — сказал, где найти таинственную комнату 227, ключ от которой достался нам от Маркоса, — это номер в отеле Buena Vista.

Туда и направил свои стопы измученный Макс.

Только отдохнуть ему еще долго не придется — круг сузается, и теперь за ним охотятся не только бандиты, но и полиция. Инспектор Ван-Дейл, известный садист и любитель карамелек, готов удивиться, лишь бы взять несчастного Макса... Это рвение — явно неспроста! Осторожнее, Макс! Весь район кишит полицейскими в штатском и с твоей фотографией в кармане.

Деваться все равно некуда — идем в гостиницу.

Гостиница Buena Vista

Нет, честные люди в Париже явно перевелись! Пока Макс беседовал с администратором, некая девушка, до того спокойно сидевшая за столиком, взяла да и выкрала у него ключи из кармана! Что ты будешь делать! Такой приличный отель — маленький, уютный, и на тебе!

Будем их искать! Подойдем к девушке, которая сидит за дальним столиком — вдруг она что-нибудь видела?

Здесь природного обаяния Макс не хватило — молчит... Где наше (вернее, не наше, а Маркоса, и к тому же фальшивое) полицейское удостоверение?

Ура! Оказывается, девушка-таки видела, как клиентка



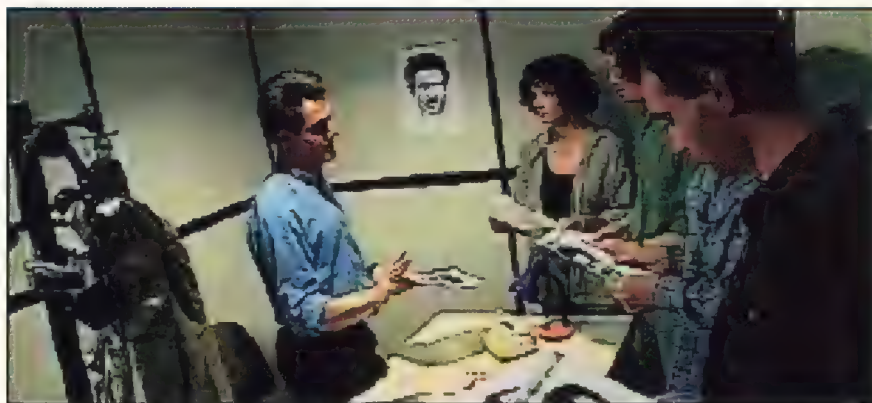
за соседним столиком свистнула ключи у Макса... мерзавка!

Испробуем на воришке тот же трюк — удостоверение в нос (видел бы нас инспектор Ван-Дейл — совсем бы озверел). Расколол! Теперь посмотрим, где проводил время неудавшийся информатор Макса. Тем более, что комната записана на женщину — от нее мы что-нибудь, да узнаем.

В комнате 227 явно никого нет. Кстати, что это валяется на полу? Сережка... Кто-то потерял. Надо взять — вдруг пригодится. А сейчас попробуем открыть дверь.

Господи, ни минуты покоя! Теперь горничная — налетела на бедного Макса, как ветер. Мол, не велено пушать, мистер Маркос запретила. А не вы ли, девушка, потеряли эту симпатичную сережку? Добрый Макс хотел бы вам ее вернуть... Просто чудо! Горничная так счастлива получить свою побрякушку назад, что готова продать вам весь отель с потрохами (кстати, сережки → подарок Маркоса... Тесен мир!).

В комнате пусто... Надо подождать,



Инспектор Ван-Дейл — первый шаг в большой игре.

пока вернется хозяйка. Но не торчать же Макс в коридоре, на глазах у постояльцев и обслуги! Надо снять помещение рядом, номер 225 — явно, что там тоже никого нет.

Идем к администратору.

Увы, все номера в гостинице заняты, а 225-й забронирован неким частным клубом... Пока клиент не откажется, не выдать Максу комнатки как своих ушей. Что же делать?..

Для начала надо бы узнать, о каком клубе идет речь, а для этого — заглянуть в регистрационный журнал.

Надо что-то придумать, Макс! Напрягись, тем более, что сейчас тебя никто пистолетом в спину не тыкает. Главное — отвлечь администраторшу, причем так, чтобы она не успела спрятать журнал.

Обратимся к девушке, которая стащила у Макса ключ — ей смошенничать, что воды испить, а контакт с ней мы уже установили. Отлично! Юная аферистка нас не подвела! Пока она занимает администратора беседой, Макс может устроить маленький пожар. Берем оброненные киллером (которого мы треснули по голове мячом) спички и...

поджигаем мусор в корзинке. Какой администратор не понесется в такой ситуации за огнетушителем?! А какой Макс не успеет за это время заглянуть в журнал и узнать все необходимое?

Итак, номер забронирован частным клубом ZANZIBAR, только вот на чье имя — пока неясно. Надо бы позвонить в клуб и все разузнать.

Телефон у нас под рукой — вон, стоит у кирпичной стены, рядом с декоративной пальмой. Только куда звонить? Как узнать номер этого славного заведения под экзотическим названием?

Берем те же спички — они из этого клуба, и кусок номера на них есть... а теперь "действуем" ими на фото обронившего их красавчика. Есть! В меню замигал глазик — мы сделали открытие! Воспользуемся.

Вот и номер телефона! За спиной громилы, на неоновой рекламе — как раз недостающий его фрагмент! Звони, Макс, время не ждет!

Отлично, номер снят на имя того самого Пола Лагрэйнджа, грязного политика, друга Маркоса. Ну что же, Пол обойдется и без номера в гостинице. Макс ему нужен!

Теперь набираем номер администратора, побеседуем с ней от имени Лагрэйнджа. Так, мистер Лагрэйндж отказался от забронированного номера, и теперь комната свободна. Тут-то Макс ее и снял, и стал ждать появления таинственной возлюбленной Тони Маркоса.



Она уже там! Но как ее выманить?! Вламываться к dame (которая сейчас явно расслабляется в ванной) без приглашения, да еще с известием о гибели ее друга... Как-то это нехорошо. Надо найти повод получше.

Посиди, Макс, подумай... Кстати, что это валяется под лампой? Ага, здесь всегда можно заказать шампанское в номер! Так и сделаем — девушки обожают шампанское, особенно с доставкой на дом.

Вот это да!!! Бедный Макс! Ему шкуру свою спасти надо, а он... влюбился до беспамьяства! Стоило прелестной Адде выглянуть на стук — в халатике, с полотенцем на голове, — как у нашего журналиста помутился разум. Подбежал, отнял у официанта шампанское, ввинтился вместе с Аддой в комнату...

Короче, проснулся Макс в постели прекрасной соседки (она же, увы, — постель безвременно усопшего любителя попариться). Это, конечно, ерунда — зато теперь Макс не один. Отныне рядом с ним всегда будет юная немка Адда — студент-эколог, немножко авантюристка, немножко преступница. Идеальный партнер для такого малого, как наш Макс.

Ладно, нечего разлеживаться! Надо проверить бильярдный клуб "Занзибар" и сдать в редакцию на правку пленку — друг Макса, газетчик Фредди, обещал посодествовать, даже если ему придется для этого рискнуть жизнью и благополучием семьи.



Клуб Zanzibar

Вышибала в дверях, само собой, не хочет нас пускать. Клуб закрыт, ему интереса никакого. Что ж, будет тебе, друг Серджио, интерес! Держи часы Маркоса — тебе понравится. Еще бы — золотые часы за пару слов!

Макс всегда был силен в бильярде. А за игрой можно случайно узнать, что мистер Лагрэйндж обычно приходит с черного хода, через аллею за клубом, и на двери там стоят три кодовых замка.

Отлично! Прихватим в виде сувенира мелок, и — к Адде! Ван-Дейл передал фотографию Макса в газеты — теперь каждая собака может узнать в нем разыскиваемого убийцу. Слава Богу, Адда не так глупа, чтобы в это поверить! Жизнь с Маркосом многому научит... Кстати, навестим его офис — Адда там бывала, и поможет Макс пробраться. Наверняка там есть на что посмотреть!

Офис Маркоса

В шикарном здании снимал себе помещение для работы наш покойничек, и на входе в него, конечно, установлен кодовый замок.

Его бывшая подруга, безусловно, весьма сообразительна, но кода, увы, не помнит (а может, просто не обращала внимания, как Маркос его набирал). Черт возьми!



Соображать надо побыстрее — постоянно спнут шикарные обитатели этого роскошного здания, и все они, наверняка, знают, как выглядит тот, кто якобы убил их соседа. Да и вообще, кому понравится, что парочка неизвестных возится с кодовым замком, явно пытаясь подобрать комбинацию методом научного тыка?

Если Максусу в чем и везет, так это в том, что в самой трудной ситуации в кармане у него всегда найдется полезная вещичка, которая поможет во всем разобраться. Вот и теперь — порылись в карманах, нашли мелок, стянутый из клуба "Занзибар", где у Макса состоялась такая удачная бильярдная партия. "Действуем" мелком на замок — естественно, кнопки, на которые нажимают чаще всего и которые от этого стали жирными, оказались покрыты белым налетом. Ура! Набираем: 249В.



Такая теперь у Макса рыбалка: лови "щучку" на крючок, а то сам живцом станешь!

Уф-ф, мы внутри. Слава Богу, охранник задремал прямо на рабочем месте.

С одной стороны, это хорошо, но с другой — толку от этого никакого, поскольку лифт заблокирован компьютером, и вряд ли можно добраться до клавиатуры, не разбудив нерадивого стража.

Что ж, с физикой разобрались, займемся биологией. Воздействуем на самые примитивные инстинкты этой гориллы. Берем со стола стакан и... окунаем туда его большой палец. Готово! Он вскопчил и бегом в укромный уголок, поскольку вода немедленно вызвала в нем совершенно определенные желания, медлить с удовлетворением которых не стоит. Отлично. "Действуем" на компьютер, бежим к лифту, и — вот мы и на нужном этаже.

Где находится офис Маркоса, Алда, конечно, помнит. Помнит



она даже, где Маркос прятал ключ — в шкафу с канцелярскими принадлежностями, тут же в коридоре. Но вот где именно?.. Умный Макс догадался, где удобнее всего хранить ключ — разумеется, в дыроколе! Там он и лежит. Хватаем и... нет, не спешите открывать дверь. Сначала подберите выпавшие из дырокола бумажные "конфетти", если, конечно, не хотите, чтобы охранник во время обхода их заметил и тут же взял Макса с его спутницей за жабры.

Открываем замок. Теперь нажимаем на ручку — и мы уже внутри.

Для начала включаем свет (выключатель слева) и хватаем все, что плохо лежит. Ну-ка, Макс, что там висит на магнитной доске? Во-первых, магнит — кладем его в карман. Во-вторых, всякие полезные бумаги. Например реклама, из которой становится ясно, что Пол Лагрэйндж коллекционирует оружие. Еще пара интересных документов — все их нужно обязательно рассмотреть (они уже у нас в "памяти").

На столе стоят невидимые чернила (очень полезная вещь!) и валяется электрический провод. И то, и другое нам очень пригодится, причем провод — прямо сейчас.

Вуглу стоит сейф с хитрым электронным замком. Подключаем к нему проводок, а к проводку... порылись в карманах... так, у нас есть электронная записная книжка дяди Маркоса. Подключаем ее к другому концу кабеля.

Код? Ничего, наш друг Д.Д. нам его назвал — 227, номер комнаты, где живет Алда (теперь уже вместе с Максом).

Код есть, надо ввести пароль. Ой, как трудно догадаться! Так и пишем: ADDA... и закладываем в сейф. Отлично, вот он, компромат — бумаги о секретном, преступном и очень

опасном научном учреждении под названием Elite. Там явно проходят отвратительные биологические эксперименты, и первую скрипку играет Лев Кеворк, ученый-маньяк. Вторую — блестящий политик Пол Лагрэйндж, а третью — Тони Маркос, труп из сауны.

Жаль, что охранник больше не спит, а шляется вместо этого по этажам, проверяя замки и заглядывая в комнаты. Если он и сюда сунет нос — нам конец, поэтому надо быстро-быстро спрятаться, причем так, чтобы он нас не нашел, даже если зайдет в помещение.

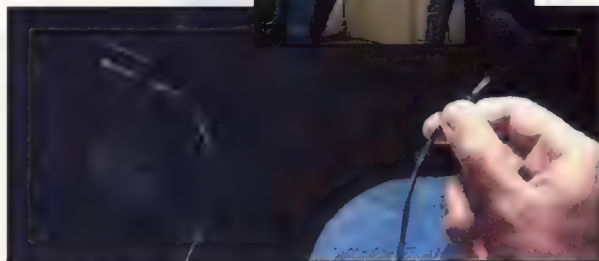
Так, здесь есть маленькая кладовка. Плохо, что запирается она засовом снаружи, и ушлый охранник непременно заметит, если он будет открыт.

Бедный Макс! Опять ему надо за минуту придумать, как запереть находящийся на двери засов, будучи с другой ее стороны...

Если вы думаете, что это невозможно, то вы, конечно, ошибаетесь. Макс привык к таким переделкам, и вместо того чтобы отчаиваться, сейчас просто пороется в карманах. Сколько же там барахла! А времени — всего минута! Вот за эту минуту Макс должен схватить магнит и аккуратно, ведя им по двери, задвинуть засов изнутри.

Заходи, горилла! Вынюхивай! Тебе никогда не догадаться, что прямо под твоим носом, за закрытой снаружи дверью, сидят два незваных гостя, ловить которых — прямая твоя обязанность.

Теперь главное — дожидаться, пока он уйдет подальше, а не то все наше остроумие пропадет зря. Ушел... Тихонько выходим в коридор... а он опять здесь.



Быстро прячемся в шкаф. Прошел? НОГИ!!!

Гостиница Buena Vista

А сейчас можно не торопясь изучить добытые с такими трудами документы.

Эти врачи-убийцы явно действуют с размахом — у всех членов организации под кожей есть вживленный микрофильм. Был он и у Маркоса. Кроме того, в папочке лежит план института, схема активации часов, которые служат ключом в святая святых института (а мы-то, бестолковые, отдали их вышибале в виде взятки!), и сертификат, согласно которому Тони Маркос становится "первым лейтенантом" в организации Elite.

Главное сейчас — подобраться к Elite поближе, скажем, просто узнать, где она находится. Итак, неукротимая Алда отправляется на склад, где хранятся кое-какие запасы организации, чтобы что-нибудь разузнать, а Макс останется сидеть в гостинице, где его ждет масса неприятностей.

Склад

Прелестное местечко! И бдительностью местные сотрудники не отличаются — пока Алда шурует по всему помещению, рассылный беседует с кладовщиком, и им в голову не приходит посмотреть, что делается у них за спиной. Впрочем, не забывайте, что Алда умна и осторожна!

Так, для начала исследуем грузовичок рассылного. Здесь есть свой телефон. Что там под одеялом на полу? Боже, какие страшные, огромные шипы! Наверняка пригодятся! На стене висит открытка от девушки рассылного, а в ней — ее телефон. Хорошо, вдруг и это понадобится?

А сейчас за любимое дело — пошарим в куртке, которую рассылный оставил в своем фургончике. Отлично, капсула, судя по символике — радиоактивная, наверняка результат каких-нибудь гадостных экспериментов преступной компании. Квитанция из прачечной. Презерватив. Последнее нам вряд ли пригодится, а вот квитанция — это просто подарок!

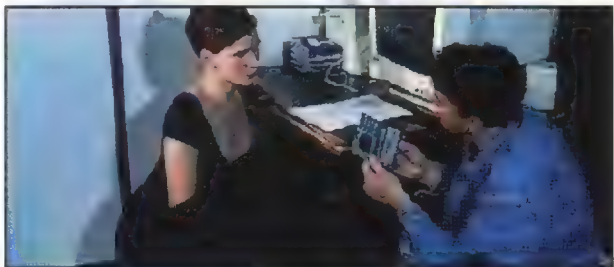
Теперь мы знаем, как зовут симпатичного негра-рассылного (оказывается, мистер Филикс). Смело звоним его девушке, просим к телефону мистера Филикса, врем, что мы из прачечной, и... узнаем телефон грузовичка.

Пора заняться тем, ради чего мы сюда пришли, — по-



искать адрес института. Рассыльный, столь же аккуратный, сколь и бдительный, оставил накладную на тумбочке под окошком в кабинете кладовщика. Жалко, что незаметно подобраться к ней практически невозможно.

Ну что же, Адда, твоя очередь шевелить мозгами. Пра-



вильно! А шипцы нам на что? Тихонечко дотянулись, бумажку стащили, просмотрели, запомнили — и положили обратно, от греха.

Теперь давайте рассмотрим ее как следует. Сверху и слева — телефон склада, справа от него — адрес института. Что еще нужно для счастья?! Этого хватит для того, чтобы добраться до института, и для того, чтобы отсюда убежать.

Рассыльный с кладовщиком, конечно, болваны, но если рослая девица среди бела дня вдруг возьмет да и выйдет со склада прямо на них (при том, что она туда явно не входила), вряд ли они отнесутся к этому спокойно. Значит, надо их надуть! А при таком обилии телефонов это нетрудно.

Среди полок стоит машина кладовщика, в ней тоже есть телефон. Еще один аппарат — на полочке рядом с машиной. Подруга рассыльного уже назвала нам номер телефона грузовичка (она думала, мы ее бой-френду будем белье доставлять, ха-ха-ха!). Звоним в грузовик, а по второму телефону вызываем кладовщика — этот номер был написан на накладной. Кладем две трубки вместе — пусть поговорят, все равно они только этим и занимаются.

А теперь тихо-тихо... и бегом!

Гостиница Buena Vista

До чего же приятно увидеть друга, когда на встречу с ним уже и не рассчитывал! Еще немножко поболтаем, а потом пойдем в клуб, ловить Лагзрейнджа.

Здесь и без того не слишком уютно, а когда бедный Макс нашел Лагзрейнджа с перерезанным горлом!.. Возможно, именно тогда бедный журналист впервые понял,



Прощай, Макс! Был бы ты чуть проворней!..

что все это — не просто мелкие неприятности. Второй труп, тот же почерк убийства и снова жертва на его шею! Впрочем, свистнуть у покойничка ключ он не забыл. Кстати, брелок на этом ключе точно такой же, как на ключе Маркоса, только имя тут, конечно, не "Тони", а "Пол". Учтем! А теперь отправимся — как лучше в аллею, черным ходом. Теперь налево... поздно! Прямо на бедного Макса несет машина, а за рулем наш старый знакомец с ирокезом. Похоже, он не забыл, как мы "играли" с ним в футбол, и твердо намерен отомстить.

Вариантов спасения не так уж много — падаем! Слава Богу, машина пронеслась сверху, убийца не догадался вильнуть, и нас даже не задело.



И все-таки ничто не спасло бы бедного Макса, не появившись тут как по волшебству Адда в открытой машине, и не прыгну туда Макс так ловко и быстро.

Итак, настало еще одно утро, и Макс опять жив, и Адда рядом с ним, только... почему на руке у нее метка, совсем как у покойного Лагзрейнджа? Лучше не думать... Тем более, что еще столько дел — Адда может отправиться в редакцию, где наш друг Фредди уже проявил и распечатал пленку, а сам Макс вернется в отель, чтобы забрать все, что там осталось.

Редакция

Вот Адда записка к редактору (где Макс не забыл пригрозить ему страшной смертью, если он, старый довелас, тронет его девушку) — остальное на интуиции, а она у Адды отлично развита. В кабинет лучше пока не ломиться — там сидит изверг Ван-Дейл, и умная Адда пусть сначала разработает план действий. Для этого, само собой, нужно найти все, что плохо лежит.

Плохо лежит, конечно, почти на столе (среди нее письмо от Д.Д., в котором он сообщает, что тела Маркоса и Лагзрейнджа находятся у некоего доктора Драмиш и что оба были убиты острым коротким ножом с узким лезвием — типа ланцета или скальпеля, причем убийца был левшой). Рядом с почтой — тубик клея, он нам тоже пригодится.

Итак, самое главное — войти в кабинет и, не вызвав у инспектора подозрений, передать Фредди записку Макс-



Фоторобот — не очень похоже, но узнать можно.

са. Смешать ее с почтой? Заметят, потому что все письма лежат в конвертах. Значит, надо, чтобы и записка была в конверте! Думай, Адда, шевели извилинами! Одно неосторожное движение перед инспектором — и ты в тюрьме, да и Макс тоже пропал.

Что еще есть в комнате хорошо? Кофеварка! Вскипятим-ка воды... Ой, она вся испарилась!

Ну и отлично. Возьмем конверт, подержим его над паром (кажется, это называется перлюстрацией), вложим в него вместе с письмом записку Макса, и опять заклеим — благо клей мы уже стянули. Теперь мы готовы предстать перед страшным инспектором.

Ишь пялится, похотливый самец! Но почту просмотреть он, конечно, не забыл. Правда, не нашел ничего — куда полицейскому с его куриными мозгами до студента-эколога?

Теперь Фредди знает, кто такая Адда, но как же передать ей готовые фотографии? Придется девушке опять принимать удар на себя — отвлекать мерзкого инспектора.

На столе перед Ван-Дейлом стоит коробочка скрепок — одно неловкое движение Адды, и они все посыплются на пол. Теперь можно их неторопливо собирать, принимая самые соблазнительные позы. Пока несчастный полицейский, глотая слюны, наблюдал за процессом, Фредди успел засунуть конверт с фотографиями... в карман плаща, брошенного на стол самим же инспектором!

Из огня да в полымя! Интересно, каким образом Адда сможет забраться в карман самому инспектору, да еще у него на глазах?!

Фредди, чтобы получить передышку, попросил ее сделать кофе. Ладно, кофе приготовить — дело нехитрое, подать его на подносике — тоже, но как же добраться до фотографий?..

Давай, Адда, вдохни поглубже и... выливай кофе прямо на плащ! Теперь можно смело сказать, что ты пошла его чистить, — уноси и вытаскивай из него фотографии, ну и еще кое-что по мелочи, к примеру визитную карточку инспектора и горсть его любимых карамелек...

Гостиница Buena Vista

А Макс тем временем опять попал в переpleт — к нему спешит сам Ван-Дейл со своими архаровцами и твердым намерением укатить несчастного журналиста навеки. Милейший компромат, малейший намек на причастность — и его уже ничто не спасет. Спасибо хоть администратор предупредил!

Не вить несчастному Максиму покоя — теперь надо за пару минут так распахнуть все улики, чтобы ни один Ван-Дейл не нашел, а он парень опытный!.. По идее, в номере есть масса мест, куда можно что-нибудь запрятать, — плоское за зеркало, круглое под подушку... Только трудно представить себе полицейского, который тут же не начнет совать нос за зеркало и залезать под матрацы.

Итак, спрятать надо три предмета: капсулу со склада, документ из офиса Тони, и фальшивое полицейское удо-

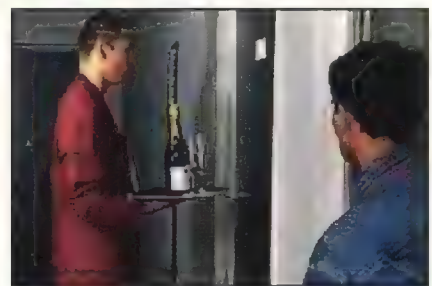


Ван-Дейл занят важным делом. Думай, Макс!

стоверение. Зеркала с матрацами и абажур от лампы, само собой, отпадают, тут надо придумать что-нибудь поинтересней. Можете поэкспериментировать, но вариант тут, пожалуй, только один: капсулу в кармашки (они в блюде на тумбочке), документ можно просто облить чернилами, а вот с карточкой придется потопотеть.

В номере, разумеется, есть мини-бар (а в мини-баре, конечно, уже почти ничего не осталось). Можно засунуть удостоверение за бутылку шампанского, но там ее точно найдут. Умный Макс должен достать плоскую бутылочку виски и приладить удостоверение к здоровенной бирке, которая болтается на пробке. Все, ищи, Ван-Дейл, только не перестарайся!..

Честно арестовать Макса Ван-Дейлу опять не удалось. Устав от законных методов, он решил его просто убить и больше не возиться. Подволок к машине, открыл багаж-



ник и говорит: "Полезай". Все, Макс, если окажешься в багажнике — ты труп! За те считанные секунды, что остались у тебя до того момента, как инспектор просто закинет тебя в машину, снова надо что-нибудь придумать.

Ну и ситуация! Разъяренный инспектор за спиной, открытый багажник впереди, и ничего больше. Правда, в машине валяется новенькое одеяло... Думай, Макс! Что отличает военных? Правильно, аккуратность. А что отличает полицейских (даже от военных)? Правильно, жадность. Так что еще разок пороемся в карманах... и достанем чернила. Быстренько выливаем их на одеяло.

Ну и вой подальше! Инспектор, похоже, даже забыл о том, что собирался убить Макса, — настолько жалко новое одеяло. Наклонился, рассматривает, бедолага. Самое время треснуть ему крышкой багажника по башке!



Спокойной ночи, инспектор!

Мы уже знаем, что доктор Драмиш собирался побывать на похоронах Тони Маркоса — пока он будет отсутствовать, самое время забраться в лабораторию доктора и посмотреть, что там за дела.

Итак, Макс отправляется на кладбище — следить за доктором и, если удастся, задержать его, а шустрая Адда — чистить лабораторию.

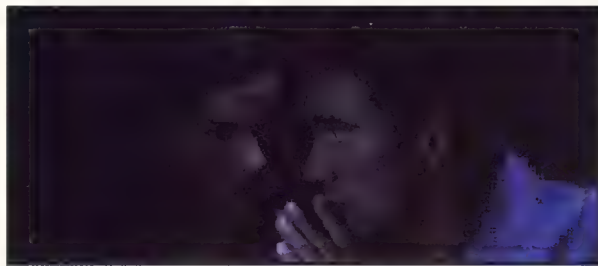
Кладбище

На самом деле задержать доктора Драмиш не получится. Зато Макс узнает много интересного.

Стоит дать неприступному шоферу миссис Маркос хлебнуть из заветной бутылочки (с полицейской карточкой на бирке, но он об этом не знает), и он тут же про все расскажет: что доктор Драмиш — дама, что на похоронах присутствует всего три человека — супруга покойного, его сестра и сама докторша, и покажет, где идет церемония. Можно пойти и посмотреть.

Доктора Драмиш никак нельзя назвать привлекательной женщиной! К тому же она левша, что о многом говорит. Миссис Маркос явно уступает нашей Адде по всем статьям. Интересно, догадывалась ли несчастная вдова о развлечениях ее мужа в комнате 227? А вот сестра Тони, кажется, единственная, кто искренне скорбит.

Впрочем, теперь все равно. Срок истек, и Адду скрутили прямо у лаборатории. Так что в следующий раз да-



вайте-ка лучше пойдем туда — может быть, уложимся в отведенное время.

Лаборатория

Главное здесь — действовать быстро, очень быстро, ни одного лишнего движения!

Калитка. Шель почтового ящика. В нем лежит письмо-мо, сегодняшнее. Неплохо бы его прочитать! Как бы туда забраться?

Рядом с калиткой стоит маленькая палочка, но ею письмо не подцепишь. Вот если бы что-нибудь липкое... Пошарим-ка по карманам (в данном случае — в дамской сумочке)... Ну конечно, карамельки, любимое лакомство Ван-Дейла, о котором так хорошо позаботился наш друг Макс. "Действуем" карамелькой на палочку — готово устройство для незаконного добывания писем!

Читаем. Вот это удача! Письмо от страховой компании, которая обеспокоена слабой защитой дома и отказывается продлевать договор на прежних условиях. Информации вполне достаточно, чтобы Адда сделала правильные выводы и подтвердила правоту строгих страхователей.

Итак, во дворе стоят три видеокамеры, но зона их действия недостаточна, остаются "мертвые точки", за которыми наблюдение не ведется. В саду живет сорока, которая выучила код звукового замка и постоянно его насвистывает. Электронную систему защиты сейфа ничего не стоит закоротить...

Вперед, Адда, лишь бы успеть!

Перелезаем через калитку и быстро хватаем висящий на ветке бинокль (откуда он там взялся, совершенно непонятно). Медленно (но не слишком) осматриваем сад.



Вспышка! Камера. Еще вспышка — гнездо сороки. Надо запомнить, где оно находится. Находим еще две камеры, и можно идти к двери в лабораторию.

Естественно, она заперта. Эх, где наша не пропадала! Сороки — это ведь те же вороны, обожают блестящие предметы. Глянули пару раз в гнездо — и вот он, ключ!



Теперь мы внутри (только быстро, времени у нас и так в обрез!).

Снимаем с уродливой бутафорской головы темные очки — не зря же их там оставили! Проверяем мусорное ведро. Там лежит микросхема с перепутанными элементами и электрический шнур. Карту можно сразу собрать, а можно и погодить — пока ее собираешь, время все равно не идет. Открываем тумбочку, в ней лежит маленький магнитофон. Что там писали зануды-страхователи?

"Действуем" магнитофоном на гнездо, записываем противный сорочий свист и быстро возвращаемся назад, к кодовому замку. Однако все не так просто, сначала надо надеть очки, чтобы на черных клавишах появились белые буквы. А вот теперь можно смело набирать код (каждой клавише соответствует своя нота, и порядок должен быть тем же, что и в песенке сороки). Если вы тути на ухо, я вам подскажу: EEFGGFED.

Ура, мы в лаборатории! Не очень-то здесь уютно — ни тебе хрома, ни тебе стерильности, скорее похоже на обиталище алхимика. Впрочем, нам-то что за дело — мы сюда воровать пришли, а не интересом любоваться.

Адде придется взять со стола кусачки, надрезать ими обмотку на проводах, ведущих к сейфу, и замкнуть их найденной в ведре проволокой. Готово. Хватаем из сейфа микрофильм и внимательно разглядываем его под микроскопом. Забавно, это те самые ерундовинки, что были вживлены под кожу Лагрэйнды и Маркоса. На них какие-то буковки... ну да ладно, пора сматываться...

Мы опять вместе, а негодия совсем-совсем близко...

И вот, когда все начало проясняться, вдруг, как всегда, катастрофа — Адда пропала, ее больше нет. То ли ее похитили, то ли сама ушла, к тому же в ее сумочке остался нож, которым, похоже, резали Маркоса и Лагрэйнду, и Макс никак не уйдет от воспоминаний о том, что на руке ее была та же метка, что и у них.

Что делать — надо идти дальше... Назад дороги нет, надо брать Elite за глотку, добраться до самого института.

Уйти будет непросто — они всюду, и стреляют наскадку.

Дело тут в том, что у Макса в кармане — найденные Аддой в лаборатории очки, они же — передатчик. По дороге их надо выбросить в урну (большой такой бак с синей крышкой). Как обычно, главное — успеть... А не то шелкнет выстрел, и рухнет бедный Макс мешком на чужой мотоцикл, небрежно оставленный на тротуаре... и все кино.

Судя по рекламке, у Пола в его логове (в клубе "Занзибар") должна быть целая коллекция оружия. Это бы Макс сейчас никак не помешало! Туда он и отправился, а по дороге встретил противного тощего картежника-наперсточника, который предлагал, как положено, сыграть разок и выиграть миллион, а именно — часы. Их перед



парнем целая куча. Похоже, часы Макс сейчас ни к чему... хотя... стоп! Вот они, часы Маркоса! И как они только сюда попали? Теперь не отвертись, надо играть. Правда, парнишка требует делать ставку — иначе, мол, игры не будет. Ха-ха! Покажем-ка ему визитку Ван-Дейла. Любый наперсточник наверняка знает, на что способен этот малый!

Конечно, теперь он готов сыграть с Максом "за так". Правила несложные — надо три раза (причем обязательно подряд) угадать, где лежит бубновая дама. Тут посоветовать нечего — ничто вам не поможет, кроме вашей интуиции. Играйте и выигрывайте! Надеюсь, на это у вас уйдет не слишком много времени.

Итак, часы были ваши, стали наши. Можете заранее их активировать (схема лежит среди бумаг в папке с надписью Elite, называется Watch Memo, там все подробнейшим образом нарисовано), а то потом времени не будет.



Идем в гости к Полу — там и вправду три кодовых замка, слава Богу, у нас есть к ним ключ — брелок Пола. Но вот в каком порядке их крутить?

Не забыли про документ, который Макс облил невидимыми чернилами, чтобы сбить с толку Ван-Дейла? Так вот, чернила опять сделали свое дело, на бумаге проступили цифры 4-2-1. Это и есть код! Четыре раза поворачиваем первый замок, два — второй, и один — последний. Хватаем ружье побольше — теперь мы готовы встретиться со страшным Львом Кеворком лицом к лицу.

Институт

Для начала можно немножко пострелять. Кого хлопнули — все ваши. Дальше сложнее. Оказавшись внутри, берем с тумбочки звонок с таймером — Макс для всего найдет употребление. Теперь оглядимся.

Дверь. Судя по тому, что Макс подслушал, там беседуют двое, мужчина и женщина, причем женщина говорит, что устала от грязных экспериментов, в которые ее втянул собеседник. Ссора разгорается. Обойдем. Отлично, стеклянная стена. Батюшки, да это же наша знакомая доктор Драмиш! Неужели ее зашла совесть? А вот и Кеворк — до чего же противный и мелкий! И хромой к

А вот и мы! Громила Eraser, злой гений Кеворк и мент-трудяга Ван-Дейл.

Шифр Макс найдет и сам — Адде надо торопиться.

тому же — опирается на большую трость.

Ничего не поделаешь, придется вмешаться. Кеворка надо брать, и помочь Максусу больше некому.

Но как войти в комнату, чтобы остаться незамеченным? Это просто смешно — едва увидев Макса, они оба наверняка начнут стрелять, поскольку дело это для них привычное.

Что ж, будем действовать как всегда — нагло и нестандартно.

Надо взять таймер, поставить на две минуты, прикрепить его к подоконнику и — самое главное — войти в комнату точно в тот момент, когда он зазвонит. Оба заговорщика наверняка будут смотреть в ту сторону, отку-

рая, откуда вот-вот выскочат разъяренные преследователи — каждый из них успел получить от Макса на орехи.

Макс с Аддой опять выгадали себе пару минут — за это время надо избавиться от обидчиков раз и навсегда.

С консолью пока не стоит возиться, все равно времени не хватит. Пусть лучше Адда поищет в комнате что-нибудь полезное. Так, тумбочка. В ящике лазер, жуткое оружие размером с ручку, жаль, одноразовое. В самой тумбочке — пульт дистанционного управления термостатами комнат, а за столиком в углу — здоровенный баллон инсектицида, можно сказать, целый огнетушитель.

Но не забудьте, если в коридоре, за дверями, трое заклятых друзей, которые выскочат, как только полоска индикатора дойдет до конца. В принципе, с двумя из них справиться можно — одного убить лазером, другого (который поближе) полить отравой из баллона. Но что делать с третьим?

Не обращайте внимания на омерзительные вопли Кеворка, разносящиеся из репродукторов по всему зданию. Пусть обещает сделать вас лабораторной крысой или убить побыстрее, если вы сами сдадитесь. Лучше опять достаньте план института и посмотрите, что находится в комнатах, которые окружают наше убежище.

Ага, в одной из них, в А2, лежат какие-то химикаты. Главное достоинство химиков — это то, что они имеют

да видео, из которого она целиком состоит, бессовестно тормозит на восьми мегах памяти при процессоре 486DX4/100. Иногда это даже делает невозможным выполнение конкретных задач. Так бы и писали: минимальные требования — Pentium Pro, 20-скоростной CD-ROM и 64 Мбайт памяти, а то как-то неловко получается.

Да и с видеофрагментами, которые приходится просто смотреть, создатели переборщили. Вставки очень длинные, в них уйма невразумительных бесед, что, безусловно, выбивает из ритма игры — слишком многое



происходит совершенно без нашего участия.

Зато средства управления в Urban'e очень удобны и просты, и есть такая хорошая опция, как Try Again. Погибнув, всегда можно начать точно с того момента, где вы опростоволосились, поэтому вечная трагедия тех, кто играет в игры на скорость и реакцию — не сделанный вовремя сейв, — здесь вам не грозит. Впрочем, сейвы можно делать в любом месте и в любых количествах.

Говоря об игрушке, основанной на видео, нельзя не упомянуть актерскую игру. Но... писать здесь особо не о чем. Симпатяга Макс, роковая, но несколько вялая красавица Адда — нет тут никакого кино, маски из самодельности и только! В той же Phantasmagoria видео было куда меньше, зато какие характеры, какие диалоги! Что ж ты, Sierra? Увлечшись техническими аспектами и бедотней, решила сэкономить на актерах? А ведь халтура запоминается...

Но, наверное, это придири. Игра все равно очень динамична; плюс — Sierra не изменила себе в главном: квест сделан в лучших классических традициях, здесь нет неподъемных головоломок и задач на тупо-бесконечный перебор. Такое встречается редко, и всегда очень радует. Даже если головоломка никак не поддается, решение не бывает оскорбительно нелогичным, неоправданно примитивным или просто внаглую взятым с потолка, с чем сплошь и рядом сталкиваешься в современных квестах (особенно если фирма имеет обыкновение брать за подсказки деньги). Хотя Sierra занимается тем же самым, она ведет себя с клиентом порядочнее, так что жертва платит за свою глупость, а не за подлость разработчиков и издателей.

В общем, обязательно поиграйте, вам понравится. Только не забудьте о системных запросах, и если в вашем компьютере меньше 16 Мбайт памяти, сначала лучше позаботьтесь о требуемом количестве "мозгов"...

— **Наталья Дубровская**

P.S. Ладно, не обижайтесь, просто я хотела немного вас подразнить. Код такой: 151 — ключ Пола, 1004 — код Тони, 10 — ключ Льва Кеворка... Вперед, квестоманы!



Сейчас устроим "рыбную ловлю"! Клиент (см. правую картинку) созрел.

да раздался этот непонятный звон, а мы за это время ориентируемся.

Бросаться на них с голыми руками — толку мало, тут нужен серьезный подход. Что там Адда оставила в своей сумочке? Правильно, острый, страшный нож. Вот его-то Макс и приставит к горлу Кеворка, угрожая прирезать негодяя при первой же попытке к сопротивлению.

Вот это да! Доктор Драммш совсем решила исправиться. Обзывает Кеворка и отказывается ему помогать... за что он ее тут же и пристрелил. Правильно, между белыми и красными лучше выбирать сразу и навсегда, а не то кто-нибудь из них обязательно вас убьет, хотя бы просто за сомнения. Умирающая Драммш нацарапала на ковре слабейшей рукой некий знак, весьма напоминающий цифру "4".

Вырвался, проклятый, убежал, да еще пустил в комнату ядовитый газ, запретив за собой дверь.

Вот это картина! Макс, задыхаясь, ползет по полу, по комнате с шипением струится газ, на полу валяется убиенная малам Драммш, а в стекло колотится... Боже мой, Адда! Это она, и явно хочет, чтобы Макс выбрался. Зря мы на нее грешили!

Последнее, что Макс сумел сделать, — это доползти до двери, рядом с которой установлен магнитный механизм блокировки. Ну что же, Тони Маркос, выручай нас в очередной раз — если Макс успеет присобачить к механизму свой любимый магнит, он спасен! Так что поторопиться — дайте парню возможность еще раз, задыхаясь, упасть в объятия любимой (бедная девушка! каково ей будет тащить по коридорам бездыханное тело?).

Наконец-то пригодились часы! (Надеюсь, вы не забыли их активировать?) Часы надо приложить к индикатору в стене, и — вперед, в святая святых института, так называемую Secret Room. Только действовать надо быстро — Кеворк, Ван-Дейл и наш старый друг с ирокезом уже совсем рядом. Если они доберутся до нашей парочки...

Замечательное местечко! Подкомнаты занимает компьютер, а выход теперь — только в коридор с тремя две-

обыкновение взрываться при малейшем повышении температуры. Делаем выводы. Видите рядом с красной дверью большой квадратный индикатор? Это передатчик, на который посылается сигнал с пульта. Берем пульт, вводим номер комнаты — А2. А теперь, нажав на кнопку, "действуем" на передатчик... Ба-бах! Кто там был, в этой комнате? Кажется, Ван-Дейл. Мир твоему праху, инспектор!

Теперь Адда может смело выходить в коридор и ждать дорогих гостей — Кеворка надо окатить инсектицидом, а толстого панковского друга полоснуть лазером...

Неужели все? Неужели они мертвы? О счастье!

А вот и нет! Кеворк хоть и слаб здоровьем, но все-таки доза инсектицида не смогла отправить его к праотцам. Он дополз до счастливой парочки как раз в тот момент, когда все, казалось, стало хорошо, и ухитрился застрелить на прощание красивую девушку Адду.

Обидно, слушай! Впрочем, вам решать, жить Адде или умереть — выбор за играющим, надо лишь шелкнуть на соответствующем пункте меню.

В любом случае пользы от нее сейчас мало — в сознание она явно вернется не скоро. Придется бедному Максусу самому отсюда выбираться.

Идем к проклятой консоли.

Ну надо же было столько закодировать! Сначала нужно выбрать одну карту из пятнадцати, потом — найти правильное положение шести переключателей, затем набрать цифровой код и завизировать его правильным ключом (кстати, последний лежит у мертвого Кеворка в кармане — не побрезгуйте, достаньте).

Итак, что у нас есть? Микросхема (в сумочке девицы). Остается найти соответствующую ей карту. Можете поискать, если хотите, а можете и не искать — она четвертая слева. Достаньте ее, нажав на кнопку сверху, и вставьте в прорезь. Теперь следует найти правильное положение выключателей. Еще раз посмотрим на украденную Аддой из лаборатории схему. Видите: S1, S2? Это и есть выключатели. Опустить надо те из них, над которыми на карте нет красных кружочков, — второй, третий и шестой (если считать слева).

Теперь надо набрать цифровой код... Вот и набирайте! От игры осталось 4 процента, 96 мы уже прошли. Сделайте хоть что-нибудь сами! Тем более что времени теперь — хоть отбавляй...

Осталось сказать о технике дела. Конечно, игрушка красивая, эффектная, но все-таки нехорошо, ког-



Системные требования: 486DX2/66 (это самый минимум, лучше Pentium), 8 Мбайт RAM (лучше 16), SVGA (640x480, 256 цветов), 4-скоростной CD-ROM, мышь, звуковая карта



★ Sierra

90% ГРАФИКА

90% ЗВУК

90% СЦЕНАРИЙ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

Urban Runner

**В октябре в центре Москвы открывается
новый магазин CD-ROM дисков
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа".**

"Электротех" уже несколько лет успешно занимается поставками лицензионных CD-ROM из Англии, США и Сингапура. Среди наших оптовых покупателей ведущие магазины Москвы, компьютерные салоны, многие региональные фирмы, библиотечные коллекторы, институты и школы.

Открывая свой специализированный магазин, мы, конечно, хотим сделать его одним из лучших в Москве. И для этого есть данные: покупателям всегда будет обеспечен самый большой выбор, "горячие" новинки могут поступать в продажу прямо "с колес", в достаточном количестве (магазин будет пользоваться поддержкой всего нашего склада) и по разумной цене. Постараемся помогать покупателям и в борьбе против "глюков" в программах (естественно, лицензионных). Здесь всегда можно будет купить свежие русские и иностранные журналы, воспользоваться консультацией менеджера, получить информацию о планах издателей, оставить предварительный заказ на выходящие игры.

И не только игры! Мы сможем предложить нашим покупателям пожалуй лучшую в России коллекцию неигровых CD-ROM: сотни самых разных дисков, посвященных искусству, истории, археологии, языкам, музыке, кино, географии, путешествиям, астрономии, космонавтике, военной технике, автомобилям, авиации, спорту, медицине, науке... энциклопедии животных и растений, полный набор классических детских Living Books, всю серию "энциклопедий очевидца" Dorling Kindersley, серию Microsoft Home, набор специальных словарей российской фирмы Polyglossum, диски других российских издателей, а также видео-CD, CD-i и интерактивные музыкальные CD. То, что не найдется на полках сразу, можно будет заказать из Англии по каталогу и получить в течение нескольких дней.

Кроме дисков, в магазине будут представлены лучшие модели мультимедиа-железок, лицензионный прикладной софт, компьютерные аксессуары.

До встречи!



НОВЫЙ МАГАЗИН

м. Китай-город
ул. Маросейка 6/8
тел.: 921-77-77

ElectroTECH[®]
m u l t i m e d i a

Оптовые продажи:
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
root@eltech.izvestia.ru

ACTIVISION

BILZARD
ENTERTAINMENT

DK

Dorling Kindersley
MULTIMEDIA

EA

ELECTRONIC ARTS

EIDOS
INTERACTIVE

GT
GT Interactive
Software

INTERACTIVE
MAGIC

Interplay

LEARN
ACT

MICRO PROSE

Microsoft
Home

MINDSCAPE

NEW WORLD COMPUTING, INC.

PARADOX

SIERRA

Virgin
INTERACTIVE
entertainment





МОЙ ЛАСКОВЫЙ И НЕЖНЫЙ КРОТ

юбилей, второй десяток разменял, всем радоваться полчаса!). Откладывание яиц (главное отличие героя от классического диггера — подробности будут изложены ниже) и последующее возвращение перманентно нарождающихся поколений привносит в игру мощный стратегический пласт, выводя ее на новый уровень. Кстати, «остратегивание» мотологических игр становится тенденцией, вспомним хотя бы GearHeads. Это лишний раз подтверждает, что стратегии — жанр девяностых и великое культурное явление, ура!

Так вот. Поедая разноцветные морковки (типичные бонусы), крот-твиггер набирает сил, которые тратит на: откладывание яиц, возведение и уничтожение стенок и отстрел твиггеров отвратительного компьютерного (впрочем, можно и живого) противника.

Из яиц вылупляются новые поколения, которые, получая хорошее воспитание, быстро поднабираются сил и диггерских повадок, становясь с течением времени все более и более продвинутыми бойцами подземного фронта. Сверхзадача воспитания — не давая юным солдатыкам броситься в драку, закупорив их жизненное пространство стенками, позволить им спокойно подрасти.

«Среди нас есть этот крот, и вы его знаете»

Преемственность поколений — от гениального «Диггера» к новому творению — сохранена по всему спектру: от зоологии и географии до культуры и эстетики. Начнем с зоологии. Создатели Twigger'a резонно рассудили, что экс-диггер — это крот (судя по всему), и так, кротом, его и оставили. Об истории сюжета, культурных и моральных аспектах игрового мира подробно рассказывает видеоряд игры, и всем, даже людям, обделенным интуитивными понятиями о зоологии, ясно, что речь

идет о кротах. Но о кротах, чуждых банальным определениям энциклопедических словарей. Все дело в новой идее, которая оставлена на сладкое, и для выяснения точных обстоятельств надо смотреть ниже. По этой концепции, наш пев-крот способен не только стрелять (как архаичный диггер), но и откладывать яйца. Это весьма существенный аспект. Не буду спорить, что яйца откладывают лишь утконосы (птицы в



расчет не берется), зато кроты лучше копают траншеи, а это дорогого стоит.

Правда, существует еще одна точка зрения на этот вопрос, достаточно традиционная для нашего журнала. Один выпавший на время из астрала и заглянувший в «МИ» ежелюб и ежевед утверждал, что твиггеры суть психоделические ежики, и с этим утверждением трудно поспорить. Тем более, что такая позиция объясняет феномен всепоглощающей популярности игры у сотрудников нашего журнала. Единственным противоречием может быть лишь недвусмысленное возражение авторов



Шедевры — штука тонкая. Шедевры маленькие — и вовсе — материя едва ли не воздушная. С медным лбом и руками, заточенными под орудие пролетариата, не подходить! А если и руки в порядке, и головы светлые?

Тогда можно. Даже рекомендуется. Настоятельно. Но, как показывает опыт всего прогрессивного человечества, умения и мозгов все же мало, надобно еще и элементарное везение, — и тогда вот оно, чудо, заверните, я оплачу. Сей треугольный закон счастливым образом осенил этим летом головы нескольких сотрудников московской компании «Никита», которые, вспомнив вдруг старенького «Диггера», решили посмотреть, а что будет, если... если... если, к примеру, вместо одного подземного прохода попробовать несколько, а?..

Будет Twigger, отвечаем мы, взяв слово. Маленький, но исключительно вкусный шедевр в вечнозеленом аркадно-стратегическом жанре, где главными героями ласковые и нежные, зеленые и синие, яйцекладущие и яйцененавистнические душки кроты...

Действительно, «Никита» умудрилась совершить невозможное, а именно «еще более улучшить» культовую игру «Диггер», виртуозно соблюдая при этом очень медицинский принцип «не навреди». Знаю, что так не бывает, но факт налицо. Никитинский Twigger — это диггер в квадрате, а последний, как известно, еще искони удостоен знака мотологического качества.

Продукт, правда, не совсем готов (редакция в полном составе и до упаду тестировала «бету»), но глобальных изменений в нем уже не будет. Стало быть, впечатление наше абсолютно адекватно и обжалованию не подлежит.

«...бороться с бандитизмом, коррупцией и старой идеей. Нужна новая идея!»

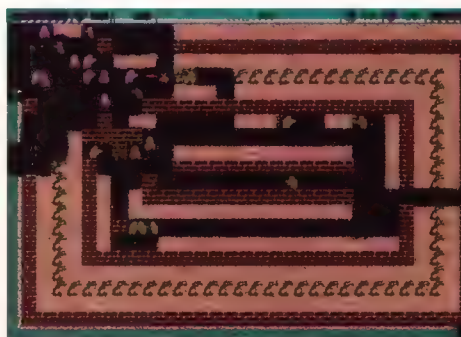
Не могу не согласиться с откровениями (где же я их слышал?..), звучащими в видеовставках «Твиггера» и вынесенными в связи с их непрерываемой глубокомысленностью в подзаголовки (дабы было проще черпать из них мудрость). Новой идеи ждали десять лет (да, мотологические вы мои, у «Диггера»



игры, настаивающих на своем (на кроте). Но можно мыслить диалектически, признав твиггера яйцекладущим кротом телесно, но ежиком по сути. Отсюда вытекают и культурные аспекты — такие, как дух размножения и этичность яйцекладки.

“Покачать предателей!”

Тем временем позорный враг плетет свои сети, причем далеко не компьютерные. То есть занимается тем же самым, что и вы. Что делать? Не устаю повторять одно и то же: ДАВИТЬ! Убив супостата, вы получите время на “отжираание” бонусов (работает известный Принцип Огородникова: все моё, ни одной морковки предателям и шпионам!) и успеете вскормить своих бойцов. Помните: в большой семье не шелкай клювом, а если шелкаешь — то часто-часто. Потому что нехороший дядька, внешне крот, но отщепенец в душе, вскоре возродится (это можно предотвратить, изничтожив яйцо, из которого он появится). Можно повторить акт его изведения, а заодно и его потомков до седьмого колена или восьмого подбород-



технологии “стенка на стенку” (combat-режим). Остается надеяться, что ваши витязи превзойдут врага и числом, и умением.

“Упал — отжался, упал — отжался, упал — ...”

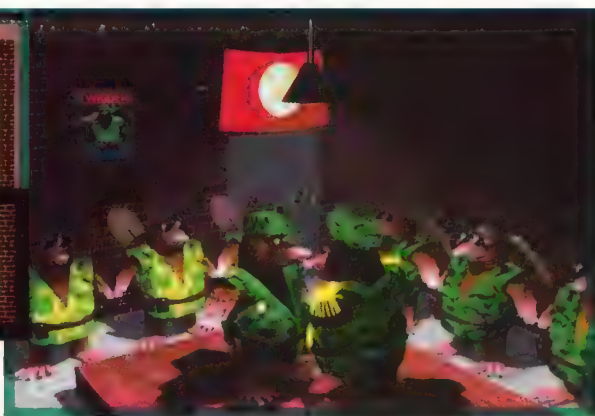
Победа! И вот он, новый уровень, и снова бой, снова зовет труба, флаг в руки, барабан на шею, все откладывают яйца полчасика!!! Приятно-ненавязчивая, но увлекательная игра продолжается. А что поддерживает наши силы, когда аркада увлекательна? Muzika! И вот тут-то “Никита” умудрилась снова удивить прожженных игроков “МИ”. Записан-

ная треками музыка представляет самостоятельную ценность, а шедевральное произведение “Вы позвонили в компанию “Никита” (звучит в момент появления статичной заставки перед стартом игры) стало если не гимном “МИ”, то уж #1 в наших чартах точно.

Несмотря на известную неприязнь вашего покорного слуги к техно-музыке, качество звуковой дорожки к игре нельзя оценить

иначе, чем отличное. Надо думать, те буржуйские производители игр, которые услышат этот саундтрек, умрут от зависти и начнут нанимать всяческих дорогих музыкантов и диджеев, дабы не потерять на фоне сего творения. Известно, правда, где они найдут столько юмора, сколько обнаруживается в созданиях родных никитинских музыкантов (количество — один человек).

Надо заметить, что аркадные игры почти не дружат с хорошими заставками. И снова наблюдается исключение из правил: замечательная, красивая, смешная заставка, полностью изобличающая сюжетную линию Twigger’a и ее предысторию, выполненная по собственной технологии (для ее работы вполне достаточно двухскоростного CD-привода), — дополняет и обрамляет и без того отменную игру. Плюс — восхитительные вставки между уровнями, церемонии награждения и повышения в воинском звании и, безусловно, финальный ролик.

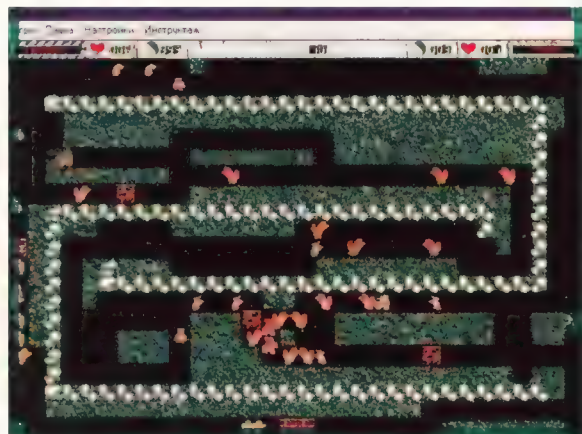


“...станут генералами, маршалами, а лучшие — останутся в живых”

Собственно, генералом стать можно, играя с компьютером, но AI, он и в России AI, ибо хочется фрагов и мольбы о пощаде... Легко! Наши люди знают, что нужно от настоящей игры. Есть тут и deathmatch (а cooperativ’ов не держат). Так что вдвоем на одной клавиатуре (или тем же числом по сети) можно оттянуться в полный рост. Нет проблем.

Увы, существует еще одна точка зрения, по которой игра выглядит не в самом лучшем свете. Windows 95 любят далеко не все. А в остальном, прекрасная маркиза, все путем.

— X.Мотолог

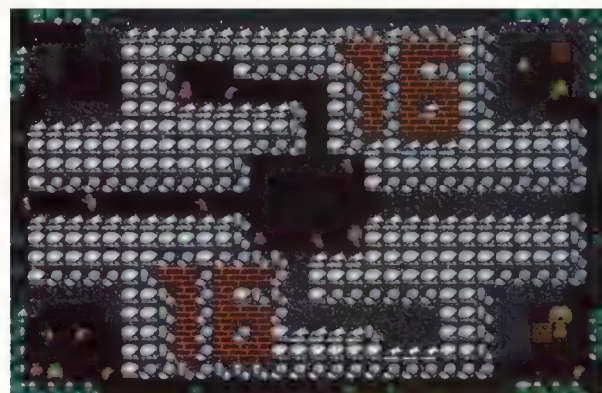


ка, на ваш выбор. Причем полное уничтожение противника считается подвигом, со всеми вытекающими церемониями и награждениями.

Но все мы не вечны, рано или поздно гибнут даже настоящие герои — в игре можно, к примеру, повторить подвиги великих бойцов и своим телом задавить нескольких солдат противника — и дети ваши начнут мстить за отца (мать).

Управлять ими невозможно, вам остается

лишь спокойно смотреть на монитор, ожидая своей реинкарнации или гибели главного твиггера соперника. После прекращения линии жизни лидеров воинствующих группировок оставшиеся бойцы начинают выяснять отношения по



★ Nikita

100% ГРАФИКА

100% ЗВУК

100% СЮЖЕТ

ИНТЕРС

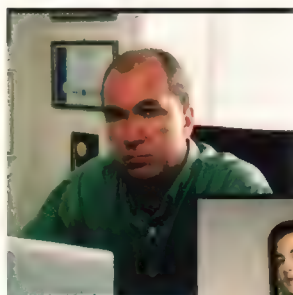
Системные требования:

486DX2/66, 8 Мбайт RAM, Windows 95, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта

Twigger. И это все о нем

(МАЛЕНЬКАЯ ПЬЕСА)

Действующие лица:



Никита Скрипкин, типичный свадебный генерал, он же **Н.С.**, он же президент (компании "Никита"), он же совершенно случайный на этом празднике жизни человек.



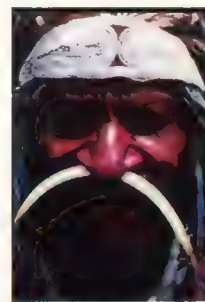
Иван Скрипкин, обычный идеолог-созидатель (сиречь автор идеи и продюсер-толкач), он же **И.С.**, он же code-мастер.



Александр Чистяков, скромный труженик скрипичного ключа (артист-солист-композитор), он же **А.Ч.**, он же человек, от которого в свое время потребовали жертв (перманентное пережевывание сырого картофеля с целью создания адекватных звуковых эффектов).



Олег КОСТИН, слуга двух господ (художник-баталист и одновременно художник слова, то бишь сценарист), он же **О.К.**, он же человек, пишущий по ходу пьесы графическое полотно "Боевой робот, убивающий своего создателя" (правда, это совсем другая история...).



Х(е).МОТОЛОГ и М.БЕЛЯНИН, массовики-затейники, они же **"?"**, они же ответственные за интерактивный перфоманс "Чаепитие в Никитах" и стук чайных ложечек по фаянсовым блюдцам (во время фигур умолчания и тяжелых пауз).



Хор, он и в Новой Гвинее хор.

ЗДЕСЬ МОГЛА БЫТЬ ВАША РЕКЛАМА



? ...Итак, господа, поподробнее и с душой! Мы призываем вас к взаимопониманию и полной откровенности! При известном усилии эт-то легко! Вот хотя бы вы, Ваня, и вы, Олегджан, и вы тоже, товарищ, скажите-ка нам, как появился этот шедевр? как он, не побоимся этого слова, нарождался? и как оформлялся?

Иван Скрипкин. Честно?

? А то!

И.С. Вообще-то я ничего не планировал. Всего лишь изучал объектно-ориентированное программирование и в качестве примеров использовал спрайты из "Диггера". Идея сделать игрушку появилась тогда, когда мы решили повоевать друг с другом двумя диггерами. Но когда мы привнесли в программу элемент размножения с помощью яйцекладок, она стала поразительно напоминать компьютерную игрушку. Вот тогда-то мы и решили засучить

рукава и...

Олег КОСТИН. Сначала была игрушка "Digger Assault" — голая, но по экрану уже что-то такое ползало. Диггеры просто рыли ходы и месили друг друга. Потом во весь рост почему-то встал вопрос: как будут выглядеть уровни? какими будут герои?.. Стали натужно соображать, а кто же он такой, наш диггер. Оказалось — крот! Это же очевидно! Во всех сказках крот — слепая, вредная и прижимистая животина, в общем, несущая некий отрицательный заряд. "Дюймовочку" помните?.. Дачники его терпеть ненавидят — он, гад, картошку грызет. Злобный и вдобавок воинственный. Кто это "такое"? Естественно, вспоминаешь какого-нибудь отморозженного полковника. Или майора. Да простят меня господа военные. "В каждом полковнике спит псих" — известная фраза. Давайте доведем эту идею до

абсурда. А дальше — по аналогии. Вспоминаем знакомые фильмы, книги...

? (проницательно). Ага, мы так понимаем, что изначально это задумывалось как чистый стеб?

О.К. Пожалуй, да... Ведь любую идею надо как-то подавать. Коль скоро у нас кроты воюют, сделаем их "полосатыми военными", как у нас в игрушке. То есть "совсем военными", чтобы дальше уже было некуда.

? Ок! Это мы уловили. Но музыка-то почему тогда не военная, не маршевая, а?!

Александр ЧИСТЯКОВ (ехидно). А со слухом-то музыкальным у вас где, а?! Есть марш, есть! Правда, один. Но хороший, прикольный. То есть правильный, наш, твигерский. Прошу играть и маршировать.

О.К. В этой игре есть несколько хитро завуалированных пародий на кино и другие компьютерные игрушки. В частности, игру можно рассматривать как пародию на Command & Conquer...

? (строго и возмущенно). ЧТО?! НА СВЯТОЕ?!

О.К. (примирительно). Ладно-ладно, не горячитесь. А то чай прольете на персидский ковер — убирай потом за вами... Просто треки похожи, в силу чего игра кому-то напомнила C&C.

? Так... Признавайтесь, что еще пародируется? "Ленин в октябре"? DOOM? Балет "Лебединое озеро"?

О.К. Трудно сказать... Хотя... все может быть... Но, скорее, это лишь ассоциации, связанные с парой кинофильмов. Сначала мы планировали сделать четкую карикатуру на "Рембо-3". Увы, человек который все это рисовал, не сдюжил, пришлось ограничиваться тем, что имеем. Например, полет самолета — четкая пародия на "Хищника". Даже музыка оттуда.

? (весело). Ой, посадют! Копирайт — дело подсудное!..

А.Ч. Цитата звучит около 4 секунд, а это допускается. Не "посадют", не надейтесь.

? (со знанием дела и с удовольствием). За это, может, и не посадют, а вот за коробочку железненькую, в которую вы собираетесь свой сидюк прятать, — могут. Во-первых, ходили слухи, что Quake будет так упаковываться. Во-вторых, помнится, года два назад мадам Мадонна издала книжку в железном, елы-палы, переплете. Старая идея-то. Как народу будете в глаза смотреть?

А.Ч. А нам Мадонна не указ. Честно. И про ее книжку (че она могла там написать-то?) слухом не слыхивали. Это во-первых, как вы изволили выразиться.

? Не, книжка была со снимками, с фотографиями.

А.Ч. Вот и я про то же: че она могла там снять?.. И с кого?..

Немая сцена. Все задумались о Мадонне.

О.К. (как бы продолжая мысль). А во-вторых, была просто идея — агрессивный копающий крот. Сам по себе агрессивный крот — это уже нон-сенс, кретинизм. Крот-военный, а дальше обычное накручивание идеи. Появились мультфильмы, написались диалоги, музыка какая-то зазвучала. Все сцены, их режиссура, мизансцены, отбивочные спичи между отдельными уровнями.

Коробка была последней каплей.

Естественно, мы думали, как визуально представить конечный продукт. Нужно оформить сам диск и во что-то его упаковать. Рассматривались несколько вариантов — от стандартного бокса до чего угодно. Например, была идея упаковать в коробку... холостые патроны. Или боевые... уже не помню... А потом Жень Ломко, шаря по своим закромам, случайно набрел на металлическую коробку. Идея эта заглохла недельки на две. Затем, к счастью, всплыла и дозрела до того уровня, когда мы скромно поинтересовались: "Жень, а посмотреть-то на нее можно?" — "Ну, понимаете, есть фирма, которая делает специальные коробки для любителей hard&heavy, для стилаг..." — "Для стилаг? Любопытно. Давай посмотрим..."

Посмотрели, классная штука. Меня потом долго донимали: "Давай патрончиков положим, еще что-нибудь..." — "А расплюснутую противотанковую гранату не хочешь?" В общем, в конце концов на этой железяке и остановились. Если уж отрываться, то на полную катушку. А

что? Идея оригинальна, коробку держать в руках приятно. Понимаешь, что сделано с любовью, не то что стандартный box.

? Яйца... Как бы это помягче сформулировать... Кроты — не яйцекладущие, мы специально в Академию наук звонили — спрашивались. Правда, по одному телефону сначала сказали, что был такой случай, в 1917-м, но потом рассосалось... Само собой... Короче, чтой-то ваши кроты в наседок превратились? Нехорошо это как-то, антинаучно, понимаешь. Курица не птица, крот не мамонт...

И.С. Можно я насчет яиц отвечу?

«Огромная полутемная площадь, заполненная кротами (точнее — круглыми затылками кротов), багровое небо и медленно плывущие темные облака, лениво колышущиеся флаги. В центре — подсвеченная трибуна, на которой (в духе почившего генсека) возлежит жирный свирепый крот. Трибуна увенчана рощицей микрофонов и покрыта красным знаменем с белым кругом в центре — там нарисованы скрещенные кирка и лопата (да простит меня Алан Паркер за мелкий плагиат — см. "The Wall"). Крот-оратор увешан всеми мыслимыми и немыслимыми знаками различия (погоны с эполетами, аксельбанты, лычки, петлицы...), медалями (покачиваются и сверкают в лучах прожекторов), орденами, лентами и планками. Все вместе похоже на "рабочий костюм" шамана из глухого африканского бангустана...»

? (строго). Лично мы не возражаем. Отвечайте.

И.С. (улыбаясь приятным воспоминаниям). Как сейчас помню: дело было на даче. Поиграли немножко, кротов, пожирающих картошку, погоняли, и Никита вдруг сказал... до сих пор та историческая фраза в ушах стоит:



“Ты это, вот что, ты, брат, что ли стратегии маненько добавил бы, а?”
Да, так и сказал....

И с того дня это ЦУ запало мне в душу. Потом оно трансформировалось в идею, чтобы кто-нибудь бегал. Чтобы враги как-нибудь этак появлялись. Само собой напрашивается... что?

Хор (на одном дыхании, эмоционально).
Выупление яиц!

И.С. (почти с пафосом). Верно! Золотые слова. И яйца золотые. Вы откладываете яйца, они вырастают, лопаются и из них появляются маленькие кротята...

О.К. И вся эта яичная лавина обрушилась на меня. Это безобразие пришлось рисовать во многих фазах.

стали играть. Тогда и проклюнулась игрушка. Точнее... когда она понравилась именно как игра. А не как идея.

У нас было несколько игрушек, тот же сборник Wingames. И Twigger в тот момент планировался как нечто небольшое, идущее как бы в довесок к аналогичному десятку. Но когда мы решили делать заставку и поняли, что мелкой она не получится... когда записали звуковой трек — вот тогда все и постигли, что игра “выродилась” в отдельный самостоятельный продукт.

? Кстати, о музыке. Хоть нам (**обиженно**) и кто-то там на ухо наступил. Идея этих чудо-треков — (**будто бы**

заинтересованно) как возникла она? А потом, раньше “техно” в ваших игрушках что-то не звучало...

А.Ч. Это Ванина идея. Однажды он поставил в background записи с радио...

И.С. (воодушевленно). Точно, вспомнил! Это целая история. Как-то слушал “106.8” и играл. Было хорошо и даже приятно. Я тогда записал фрагмент

какой-то композиции, совершенно случайно, и вставил его в игру — просто попробовал.

А.Ч. И с такой темповой музыкой игра действительно стала интересней. Мне приходилось слушать то, что записывал Иван, это самое радио. Правда, больше 20 минут я не

выдерживал. Страшная волна! Я привык писать детские игрушечные мелодии. Пришлось покупать другое оборудование — на бластере создавать “техно” не получается.

? (**будто бы искренне**). Лично мы более всего зафанатели от композиции “Вы позвонили...” Хотя другие тоже ничего себе песнички. Но эта — пальчики можно откусить. Как? когда? почему? Дайте ответ!

А.Ч. У нас тут по пятницам бывают вечеринки: все собираются и разговаривают о своих делах. Так вот, я взял и записал все это на магнитофон, никто ничего специально не готовил, просто у меня была свободная кассета и я подумал: а почему бы не... Принес ее домой, вырезал какие-то куски, отправил их в сэмплер — и все получилось! Никто из говорящих, естественно, даже не подозревал, во что это выльется. И как отзовется в душах простого, не кончавшего консерваторий народа...

? (**строго**). Мы добровольно пропустим этот намек мимо ушей. Тем более (**с обидой**), они у нас... А звуковые эффекты?

И.С. Первые звуковые эффекты я вставил самостоятельно, левые такие, что называется, “по приколу”. А потом пришел Саня со своим кудахтаньем и все...

А.Ч. Вообще-то я не очень доволен “своим” кудахтаньем. Я бы что-нибудь другое вставил, но всем почему-то понравилось. Что же касается мультиков, то здесь все от технологии. Никитинская технология позволяет вставлять “озвучку” в каждый кадр. Хоть кино дома озвучивай!

О.К. Есть еще “Сага о картофеле”...

А.Ч. Дело было так. Необходимо было записать звук поедаемой морковки. Никита говорит: “Давай!”. Я: “Нет у меня морковки!” — “А что есть?” — “Картофель” — “Жуй картофель!”

Так я и грыз сырую картошку, записывая эти эпохальные звуки. Очень неприятное ощущение (делает непонятные жесты руками, показывая, как это было будто бы неприятно; затем наливает чай, залпом выпивает и умиротворенно продолжает). А еще говорят: второй хлеб! Сгрыз, наверное, штук пять. Но на музыке это, надеюсь, не отразилось.

? Хоть мы и (**обиженно**) глуховаты, но музыка — (**воодушевленно**) достойная. Подтверждаем. И передаем поклон нашего главного редактора, известного в узких кругах меломана-рэйвера. Он, кстати, интересуется... Вот, мы даже на бумажке записали... Где она?... Ага, нашли. Читаем: ваши... здесь неразборчиво... планы использования “техно”?

“Таличная кармашка в смысле “и у нас же официальные лица” — взлетное поле; толпа кротов (вид сверху); красная ковровая дорожка; ряд кротов в касках и при ампуляции — с блестящими отточеными лопатками, взятыми “на израси”; крот оратор (с бровями (?)) и при ордене; наконец, крот-супергерой, крот-коммандо (орденный рюкзак, основной и запасной парашюты и пр.). На заднем плане — “кромолет” (что-то вроде карикатурно извращенного СВ-2 “Оспрей”), створки десантного люка открыты, аппарат опущен, и ковровая дорожка исчезает в дурном проеме. За ним (возможно) — титанические ботинки и туфли спешащих куда-то людей...”

Чуть руки не отвалились...

? (**строго**). Так, стеб, яйца, железо, кроты, окучивающие хозяйскую картошку. Как говорится, приехали, Репин, “Квачи прилетели”... Ну, а когда вам стало наконец ясно, чем это все закончится?

И.С. Когда яйца эти появились и мы



dj



alien

bell

чернорот

core

dan

deep

digger

& mc punk

djungle

duck

ИНКОГНИТО

финист

фонарь

гаврила

groove

коля

кубиков

mixmaker

nikk

or-beat

расман/ojo

салмаксов

smile

степанов

трансер

ухо

xp voodoo

zmeu

28.10.96

СТАНЦИЯ
I ГОД



А.Ч. Единственное, что мне понравилось в этом жанре, так это голосовые миксы. Я обязательно использую их в следующем проекте. А вообще... представьте себе "Звездные войны". Какое там "техно"? А Twigger — чистый стейб, и "техно" здесь — то, что доктор прописал.

? Вообще-то на Западе "техно" хорошо идет в других жанрах, к примеру в гонках.

А.Ч. Знаю. Игрушек много, композиторов мало, а здесь очень простая технология — loor'ы (зацикливание). Сейчас все делается подобным "халявным" способом, даже обычные мелодии, не-"техно". И это

его вопрос. Дело в том, что в свое время заевшиеся компьютерные композиторы (наши знакомые) жаловались на пользователей, у которых есть 8-битные звуковые карточки. Мол, "наша замечательная музыка теряет на них всю свою прелесть..."

А.Ч. (негодуяше). Пижоны они, ваши композиторы, хотя проблема существует. Проблема MIDI. Собственно говоря, именно поэтому мы и отказались от этого стандарта. На одном бластере музыка звучит так, на другом — этак. Где-то могут просто "умереть" барабаны. А у нас все сделано cd-треками, и звуковая карточка уже не важна.

Заодно музыку можно слушать на обычном CD-плеере. Может быть, когда новые MIDI-стандарты, о которых так много говорит Intel, появятся в каждом доме, тогда мы к этому и вернемся. А все остальное — 8-битные стерео WAV'ы, их можно слушать на любом бластере.

Правда, не нужно забывать балансировать громкость музыки и эффектов (это делается в самом Windows 95).

? (очень-очень язвительно). Спасибо за науку. Нас всегда волновал вопрос балансировки звука посредством Windows, и вот теперь он снят с повестки дня. Словно камень с души... А скажите-ка, господа триумфаторы, как вы сами-то оцениваете Twigger'a? Есть ощущение, что игра удалась? Или юзерская лезть вскружила головы, и вы (почему-то зевая) точно знаете: это шедевр?

И.С. Я воспринимаю Twigger'a прежде всего как свой первый проект. И все. Хотя народ и талдычит, что такого еще не было.

О.К. Это действительно наша первая игра. После президентских выборов.

И.С. Отличие в том, что она делалась именно "на душе". Я занимался ею спокойно, никто не торопил, так как никто не думал, что из этого что-нибудь получится. Три четверти года я работал когда хотел, в свободное время.

? (в большом сомнении). Тут у нас еще одно читательское письмо случайно оказалось. Читатель из Одессы Николай Николаевич Николаевич (это фамилия такая — Николаевич) скромно спрашивает: как насчет сиквела?

О.К. Ну дает! Twigger 2 — это уже перебор. Хотя у нас есть амбициозные планы сделать целую серию

подобных стейбных игрушек. Кстати, в Twigger'e это не так заметно.

Первоначальный сценарий был злее, пародийнее. Женя Агишев, который создавал мультики, смягчил персонажей и немного ушел от "военно-полевой патологии".

И.С. Морковки появились вместо ракет, ракеты были бы слишком наивно-примитивны. Опять же получился вариант "для шведов", которые вообще насилия не одобряют. Не любят, и все — взрывы всякие, трупы...

? (якобы задумчиво, но тайно надеясь обидеть). Можно мы озвучим общее мнение (и назовем одну громкую фамилию), которое, вообще говоря, лежит на поверхности? Заставка и прочее воспринимаются как пародия на генерала Лебеда ("Среди нас есть этот крот, и вы его знаете...", "вы — мужики, и я — мужик")...

О.К. Никакого Лебеда там и в помине нет. Но "эффект Лебеда", правда, есть. Мы лепили военного, Лебедь — военный, вот все и видят в кроте известного генерала. Да, пара высказываний — его. Но Лебедь сам по себе не слишком оригинален. Его речь — речь "типичного военного", которого мы и создавали. Сколько раз мы слышали одни и те же фразы, произносимые на полном серьезе, — типа "копать от меня и до следующего дуба"...

И.С. Изначально никакой речи во время заставки не планировалось. Должно было быть нечто неразборчивое.

А.Ч. Я принимал все эти охи с кашей во рту за плохую запись и мне это очень не нравилось.

? (серьезно, озираясь по сторонам). Мы доложим господину Л. вашу точку зрения. Спасибо. Может быть, он и удовлетворится. Будем на это дружно надеяться. А пока суд да дело, пока (угрожающе) вы все на свободе, хотелось бы узнать, было ли что-нибудь такое от чего потом пришлось отказываться?

И.С. Было. К примеру мины замедленного действия, бомбы. Но мы решили не использовать дополнительные кнопки — это могло ухудшить играбельность. Скажем, была идея специальной клавиши, нажав на которую, все маленькие twigger'ы сбегались бы к большому.

? Другие "стейбные" игры, какими будут они? Кто или что попадет под вашу горячую и тяжелую руку? Неужели замахнетесь на...? Страшно (шепотом, робко дыша, за окном слышны трели соловья — соловья, а не лебеда!) даже подумать на кого...

О.К. О чем-то подобном мы действительно думаем. Но слово "стейб" — не совсем удачно, мы принимаем его лишь за

"Побережье в рымке, ленивый океан, клубы облаков. "Кротолет" выныривает из-под нижней кромки экрана и закладывает пологий вираж.

Голос пилота: "Приготовиться к выбросу — три минуты до цели".

Крот-десантник (как-то приглушенно) злится: "Готов..."

"А в это время..." — шикарный пляж: желтый песок, голубая вода; цветастые тенны и шезлонги; кроты-плейбой в модных плавках и темных очках лениво потягивают аперитив из высоких стаканов с полосатыми трубочками..."

нормально. Люди специально сидят в студиях, создают собственные loor'ы. Например, записал барабанщик свой loor, так пускай им пользуются те, кто на барабанах играть не умеет.

? В каком жанре вам приятнее всего писать музыку?

А.Ч. (гордо и с ливерпульским акцентом). Хард-рок.

? А для каких игр? "Обучалок", типа Twigger'a, каких-то других?

А.Ч. Да все равно. Единственное — важно прежде посмотреть игру. Так, при посадке крота с парашютом создается вполне конкретное настроение, под него и пишется музыка.

О.К. (со знанием дела и профессорскими жестами). А вот Уолт Дисней, на которого мы все должны равняться, считал, что изначально должна быть музыка, а уж под нее должен создаваться мультфильм. Когда рисуешь, хочется слушать музыку. Поскольку музыки еще нет, приходится брать первую подходящую. Я даже одно время сноски делал, под какую музыку у меня родился этот образ. Правда, этого никогда не учитывают...

? Следующий большой вопрос. Читатель нашего журнала Фася Дараганов (простите, у нас еще и насморк) спрашивает: а на чем лучше всего слушается замечательная музыка компании "Никита" и лично Александра Чистякова? Мы одобря-

неимением лучшего. Хочется сделать что-то очень пародийное и на реальную жизнь — благо поводов хватает. Что касается меня, то я все время пытаюсь протаскать в игру что-то более жесткое и хлесткое.

? Сколько времени может уйти на производство следующей аналогичной игрушки? Иначе говоря, на какой номер можно планировать очередную хвалебную статью о “Никите”?

О.К. Период “полураспада” подобного продукта — что-то около полугода, при условии, если удастся найти хорошую идею. Если задаться вопросом: много ли уходит времени на все, что не касается программирования, то это примерно полтора-два месяца работы (создание сценария, мультфильмов, графики). Где-то на двух третях этого срока ко мне мог бы подключиться Саша и начать писать музыку...

? (дежурно). Как долго длится программирование?

И.С. Я думаю, месяца три. Хотя игровая идея очень часто рождается по ходу создания игры. Так что общий срок создания “Twigger”’ов мог бы занять около полугода.

? А как на счет других платформ? Есть такие слова: Macintosh, Internet, “Кенга”. И Amiga. А еще Gameboy. Вся редакция с утра до вечера рубится (в сторону: Шаз! Будет она в такое рубиться!).

О.К. Вообще-то такие идеи (на счет “Интернета”, про... как вы сказали? “Геймбой”? про него мы почему-то забыли) нас посещали. Есть вариант с пародией на стандартную wargame,

может быть, action wargame. Идея пока в очень сыром состоянии. Для многопользовательской игры она почти идеальна, главное — чтобы игрушка вышла смешной.

? (ласково и нежно). Можно палку в колеса?

Хор. С удовольствием!

? (отсутствующе). А вот наши знакомые профессионалы в компьютерной графике вашу анимацию критиковали...

Хор (негодующе).

Фамилии! Адреса! Номера телефонов!

? ...В частности, они с удовольствием отметили наличие присутствия в мультяшках ряда орехов.

О.К. (безусловно, с плохо скрываемой обидой и желанием уронить на затылочки закипающий самовар). Есть

такое дело, и мы о нем знаем! Но мы же все-таки производство, давят сроки, а один кадр пересчитывается что-то около полутора часов. Например, из-за первоначальной ошибки при “построении” крота он у нас как бы парил. Полностью исправить ошибку не удалось, и сейчас герой ходит немного по-медвежьи. Даже основной плакат с кротом несколько раз переделывали. Но он так и остался резиновым...

НИКИТА СКРИПКИН (случайно вошел, привлеченный гулом голосов, шелканьем фотозатворов, всполохами магниевых вспышек, шумом закипающего самовара и словом “орехи”). Орехи? Кто сказал “орехи”? Никто не говорил? И это правильно. Одобряю.

(Мечтательно, не к месту и как бы в сторону.) Вообще-то “Диггер” был моей любимой игрушкой. Конечно, даже в нем что-то всегда хотелось изменить, переделать, добавить. Эта идея теплилась, теребила, капала на мозги, и так уж получилось, что когда Ваня решил что-то написать, то первые спрайты он выбрал именно из “Диггера”. Прозвучало: “Давай сделаем

что-то похожее на “Диггера”, только на двоих...” Я не возражал. Но когда проект был закончен, когда мы уже достаточно с ним помучились, даже и смотреть на это безобразие не хотелось. И не хочется. Поэтому, пожалуйста, не спрашивайте меня о моих оценках. No comments! Изначально это не было игрой, просто Ваня пытался овладеть профессией. А когда стало интересно

“По мрачному, тюремного вида коридору идет тролица — крот-десантник в полосатой пижаме и с ядром на ноге (в центре) и два слонолодобных жандарма (по бокам). Жандарм: “Что, Джеймс Бонд, до своих хотел докопаться, да?.. Ну ничего, теперь покопаешь на полную катушку... Погремешь котелками по зоне...” Путь маленькой группы преграждает железная дверь. Крот-жандарм гулко стучит в нее кулаком. Дверь отворяется с ужасным скрипом. Жандарм: “Иди давай, Рембо ты наш, вкалывай...” Крот с ядром переползает через порог, дверь закрывается...”

Почти весь экран затемнен, только в центре, поясным планом — наш крот в тюремной робе: стоит в классической позе узника, обхватив узловатыми пальцами толстые ржавые прутья решетки... Камера отъезжает, экран затемняется...”

играть, то почему бы не дать поиграть другим? Тем более, что самим играть уже неинтересно...

? (ласково). Так, любопытный поворотик! Только честно и в глаза! В глаза смотреть! Кто из вас до сих пор играет в Twigger?

Хор (предельно возмущенно, у некоторых сжимаются кулаки). Вы что, издеваетесь?!

И.С. (по-прежнему невпопад и мечтательно, стоя у окна, выходящего почему-то на Кремль образца 1985 года). Когда народ играл в “Перестройку”, я ходил удивленный и все время спрашивал: “Вы чего это, мужики, с дуба упали?”

А.Ч. (мечтательно). А вот я в Twigger наигрался, пока музыку к нему подбирал... А вообще я DOOM уважаю... И, конечно, логические игры. Так чтобы на всю ночь, до утра...

? (мечтательно). Счастливые люди — уже наигрались!..

ОТ РЕДАКЦИИ

В тексте интервью, то есть, простите, пиесы, иногда совершенно случайно попадают закавыченные туманные рассуждения о кротах. Так вот, это — не наше. Все претензии по поводу кротов просим относить на счет **Олега КОСТИНА**, автора сценария Twigger’a, отрывки из которого и цитируются. Рисунки (эскизы к игре), кстати, тоже его...



Мир Виртуальные

информационно-образовательная телепередача
на телеканале ГКТ каждую субботу и воскресенье в 8⁰⁰

Hard
Soft
Multimedia
Games
High end

Кiosk Виртуальный

компьютерный телемагазин

ежедневно на телеканале ГКТ в 8⁰⁰, 10⁰⁰, 19¹⁵

Компьютеры для дома и офиса, игровые станции Sony PlayStation (PAL) и Nintendo 64, образовательные программы на CD, игры для PC и Sony PlayStation, аксессуары для Sony PlayStation...

Прием заказов по тел.:

(095) 453-8089
с 9⁰⁰ до 22⁰⁰

**Бесплатная доставка домой
или на работу**

Салон-магазин **"Виртуальный киоск"**

Большая Ордынка, 53

(м. "Добрынинская", "Серпуховская",
"Третьяковская")

Часы работы:

10⁰⁰ - 18⁰⁰ (кроме воскресенья)

Мир любой ценой

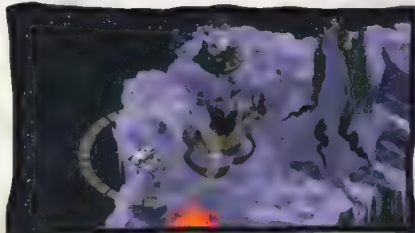
Аркадные игры из разряда "шутеров" давно уже испытывают кризис жанра. Нет свежих сценарных идей, графика застыла на месте, серьезные разработчики заняты более возвышенными и прибыльными проектами. Результат — едва ли не каждый юзер числит себя в стойких аркадоненавистниках. Но не спешите, не спешите пролистывать этот материал: не все так уж плохо в аркадном компьютерном королевстве. Загнивание и зевота, безусловно, налицо, второй сорт стал стандартом, но при всем том никто еще не отменял удачи, редко, но встречающиеся в этом вдруг заиндевелевшем жанре. Нам кажется, что продукт Fire Fight, к которому приложили руку такие асы индустрии, как Electronic Arts, Epic Megagames и Chaos Works, способен если не сломать ситуацию, то хотя бы обозначить ориентиры поступательного (надеемся) движения — движения от скуки и однотипности к разнообразию и занимательности.



Какие в аркадах сюжеты? Как в народной песне — простенькие и без затей (чем и любодороги): враги сожгли родную хату, убили всю его семью, куда лететь теперь пилоту, кому излить судьбу свою? А куда не лететь и на судьбу принципиально не жаловаться. Вернее, вру, лететь, но не в поисках опоры, подмоги и жилетки, в которую можно уткнуться, а на врага-обидчика. Чтобы отомстить-пожечь-сокрушить-восстановить попорченную справедливость. Чтобы неповадно было. Чтобы можно было оправдать дальнейшую неминуемую агрессию...

То же и у нас. Далекое до невменяемости будущее. Галактика объята глобальной войной, где каждая из планет сражается с десятком других. Всеми движет слепая месть и никто не хочет уступать. Хаос-сумятица-деградация. Мир и торговля пошли прахом, заправляют безрассудство и жестокость. Выход, казалось бы, один — ядерная пуля в лоб человечества, и амба, но есть, есть еще герои! (А вы сомневались?) Некий

простой человек, мыслитель с улицы предложил свое сокровенное "ноу-хау", а именно избрать Великий Совет (по два представителя от каждой планеты), решения которого будут для всех законом. (Насколько просто все гениальное!)



Сказано — изваяно. Решение Совета было единодушно — бессмысленная война должна быть прекращена! (Так и вижу этот огромный громкоговоритель-колокольчик, который известил всех людей мира о нетленном постановлении...) Но... да, вы правы: во исполнение своего решения Совет начал тотальную войну за мир, девизом которой стало "Мир любой ценой". Среди сотен

относительно слабых и разрозненных планет только четыре объединились в общую коалицию, не желая мириться со своими соседями. Именно они представляли основную опасность для "Мира любой ценой", и уничтожение этого квартета показало бы остальным, что!.. В общем, вы поняли: это

враги. Как поступают с врагами? Вот-вот...

В двух словах о неприятелях. Планета Джавентия — вооруженный до зубов тропический мир, упорно сопротивляющийся Совету, в котором видит очередного тунеядца, стремящегося сесть ему на шею. Дариус — могучая индустриальная держава, занятая исключительно внутренними социально-техническими изысками и напроочь отказывающаяся от хотя бы малейшего влияния с чьей-либо стороны. Аргус — огромный мегаполис, воплощающий в себе сущее высокомерие (плевать мы на всех хотели!). Наконец, планета Чок, наивно верящая, что, самоизолировавшись, сможет защитить себя от интервенции.

Играющий является рядовым солдатом (точнее, пилотом сверхсовременного самолета) свежеобранного ополчения, цель которого... (см. выше). Ваше лихое летало называется "Джаггер". Это донельзя вооруженный планетный истребитель, в котором впервые была использована технология смены вооружения в полете. Так что вы легко можете менять оружие прямо во время боя. Если учесть, что "Джаггер" оснащен реактивными турбоускорителями, мощным энергетическим щитом и системой временной невидимости, то



можете смело седлать корабль и лететь мстить за... (см. выше).

Но и противник, ясен перец, не лыком шит! Естественно, вам противостоят самые отборные, самые мощные истребители-перехватчики неприятеля, почти ни в чем не уступающие вашей замечательной машине. Всего же в игре присутствует 4 вида враже-

Fire Fight

Системные требования:

Pentium 60 (лучше Pentium 90), 8 Мбайт RAM (лучше 16), Windows 95, SVGA, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), звуковая карта



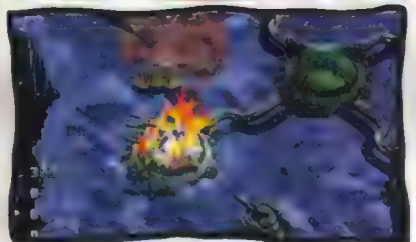
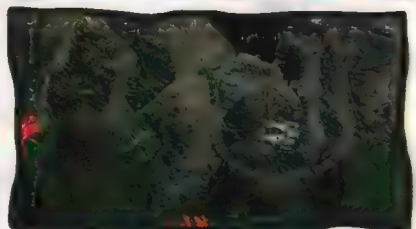
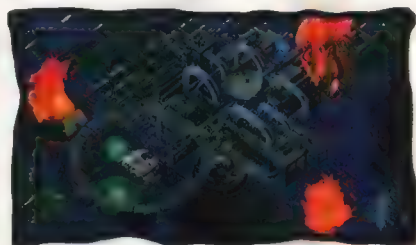
ских летал — не так уж и много, хотя это и не главное.

Как вы уже догадались, театр военных действий разворачивается сразу на четырех планетах, а это каждый раз новый и довольно симпатичный антураж (джунгли, заснеженные равнины и горы, индустриальный мегаполис). О графике Fire Fight можно сказать, что она практически безупречна и непривычно (для шутеров) красива. Несколько планов движутся с разной скоростью, все



очень ярко и красочно... В SVGA это выглядит на твердую пятерку, и, казалось бы, совершенно незатейливая стрелялка на глазах у изумленной публики превращается в очень достойную игру. Кстати говоря, не такая уж она и незатейливая.

Да, вам противостоит квартет вражеских кораблей, зато на вашем истребителе предусмотрено целых 6 видов всевозможного вооружения. Самое простое — крупнокалиберные пулеметы, потом идут этикие мелкотравчатые ракетки, плазменная пушка, самонаводящиеся ракеты, чрезвычайно мощная пушка и, наконец, атомные гранаты. Последнее средство наиболее разрушительно. Не дай вам бог оказаться в зоне поражения



собственной гранаты... Кстати, при смене оружия ваш корабль проходит трансформацию и меняет внешний вид, что также очень эффектно смотрится.

Но ваша амуниция вовсе не ограничивается шестью вышеозначенными боевыми средствами. Вы всегда можете подобрать на месте стычки (и использовать по желанию): двойной энергетический щит, капсулу восстановления полной мощности щита, устройство временной невидимости, электромагнитную бомбу (зверская по силе штука!) и, наконец, мины. С этими стоит обращаться с особой аккуратностью. Выбросив мину, вы оставляете ее парить в воздухе. Взрывается она при соприкосновении с обшивкой корабля, так что...

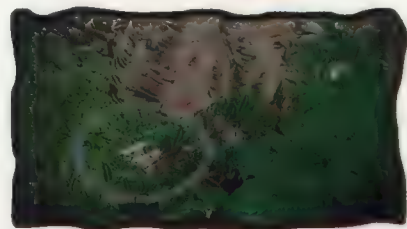
Миссии, которые вам предлагают выполнить на благо Великого Совета галактических депутатов, не только разнообразны, но и, на мой взгляд, довольно интересны. Получив задание, вы соколом влетаете в зону боевых действий, чтобы: уничтожить все живое в заданном секторе, подобрать людей или секретную технику. Всего миссий около 20, и в каждой наличествуют так называемые секретные места, что тоже не может не подогревать интерес (азарт!). В таких скрытых местечках как правило находятся боеприпасы или какие-нибудь полезные секретные устройства.

Принцип передвижения от миссии к миссии традиционен: вы не можете приступить к выполнению следующего задания, пока не выполните предыдущее (сэйвам — нет!). По окончании миссии вам любезно сообщат, сколько врагов положено на алтарь Отечества, какое количество секретов раскрыто, сколько времени ушло на все про все. Очень, надо сказать, напоминает незабвенный DOOM... Подчеркну еще раз: выполняя задание, вы не можете записаться (аркада!), зато, сделав все положенное, можете тут же приступить к новой миссии, ибо записывается именно количество пройденных вами этапов.

На этапе, нажав F2, можно узнать свое местоположение и текущую задачу. При выполнении определенных ключевых частей миссии с вами по видеосвязи будут связываться соратники и объяснять, в чем состоит суть следующего этапа. Обычно каждое из предстоящих действий детально обосновывается. Вот пример задания ко второй миссии: на Дариусе имеются несколько ядерных контейнеров. Местные политики не идут на компромисс, и члены Советов обеспокоены. Ваша цель — найти и собрать все ядерные контейнеры, дабы лишить Дариус ядерной мощи и дать возможность Совету диктовать свои условия. Просто и со вкусом!

Приведу и другой пример. В начале одной из миссий вы должны подобрать

специалиста по взрывным устройствам и высадить его на секретной базе противника под непрерывным огнем вражеской техники. Как только вы это сделаете, необходимо немедленно лететь прочь, ибо взрыв, устроенный соратником, поглотит и ваш корабль... Как видите, миссии не страдают обычным аркадным однообразием, и осуществлять



их по крайней мере любопытно. Наконец, очень часто во время выполнения задания возникают разные неожиданности, и тогда вас немедленно о них оповещают, услужливо сообщая о предпочтительных действиях, могущих решить создавшуюся проблему.

Приятно и то, что в игре предусмотрена поддержка модема и сети, хотя именно это может стать "узким местом": так, на нашем сетевом компьютере напрочь отказалась запускаться обычная игра. И чтобы преодолеть эту техническую несуряницу, пришлось выгружать все относящееся к локальной сети. Одним словом, явный глюк.

В заключение скажу, что игра занимает на CD-ROM'e лишь около 100 Мбайт, остальное отдано под симпатичные аудиотреки.

— Петр Давыдов

★ Electronic Arts & ★ Epic

Megagames & ★ Chaos Works

90% ГРАФИКА

80% ЗВУК

70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

Fire Fight

ТЕХНОЛОГИИ

NICK A. SKOKOV

Сразу оговорюсь, что на этот раз не буду ограничивать себя исключительно жесткими рамками strategy-игр (хотя по статусу эта колонка вроде бы чисто "стратегическая"). Причина проста: разговор об игровых технологиях, который я, безусловно, буду "опирать" на примеры из любимого жанра, просто не получится, если умышленно зауживать тему...



Сегодня...

Стратегические игры наконец-то освоили разрешение 640x480x256, а некоторые особо выдающиеся экземпляры успешно работают и с более изощренной графикой — вплоть до 1024x768xHiColor. Любознательному народу action'ы тоже не дремлют, жестко цепляясь за новые технологические высоты и, закрепившись на них, осваивают высокие разрешения всерьез и надолго: самый яркий пример — Quake, внешне легко добравшийся аж до 1280x1024.

Но не все коту масленица, а значит, не все нам играть и в хорошее, и в красивое. Образчиков, когда вроде бы "хорошо", но на это "хорошо" глядеть не хочется, — уйма. Есть такие игрушки — не без этого! — и в нынешнем номере "МИ". Их авторы с упорством, достойным лучшего применения, продолжают следовать "дедушкиным" технологическим заветам, что, порой, на корню убивает хорошие игровые идеи. Но — к барьеру! Смотрины проведем по "спортивному" принципу — от худшего (на мой взгляд) к лучшему.

DeadLine

Классический пример, когда современная игра от чего-то надеется разрешением 320x200. Как и следовало ожидать, посредственная графика едва ли не убивает игрушку, во всяком случае внешне она — инвалид. Не блещет DeadLine и в целом: извлеченный из UFO и не слишком умело переделанный combat низводит игровой процесс до, простите, мазохизма. Играть можно, стало быть, неуклонно стремясь к нулю. "Спасибо" технологии.

Z

"Хит" августа, по сути — аркадная игра с видом сверху, выдаваемая авторами и мечтательными игроками, ждущими "идеальной стратегии" (но опорно ее не получающими), за стратегическую realtime-игру, хотя к последним пресловутый Z имеет весьма отдаленное отношение. Я еще могу понять авторов: аркады умирают, поэтому надо поддержать жанр, но мы-то почему всему верим?..

Видимо, для того чтобы игра быстро бегала в разрешении 640x480 (и она-таки носится! после 14-й миссии у игрока наступает непереносимый ступор — одолеть компьютер в принципе не представляется возможным), разработчики до предела минимизировали спрайты всех войск. Увы, смотреться они стали довольно неразборчиво. Впрочем, вполне возможно, что авторам было просто лень рисовать более крупные и отчетливые объекты.

Кстати, о realtime-стратегиях. Их производители пока не очень успешно находят компромисс между двумя основными частями этого жанра: realtime и strategy — так чтобы и подумать можно было как следует, и realtime при этом не очень мешал. С другой стороны, realtime — это самый очевидный путь к многопользовательским играм, и, учитывая отсутствие на сегодня компьютерного интеллекта за умеренные деньги, для стратегий они кажутся наиболее предпочтительными.

GenderWars

Невооруженным глазом видно, что подвигло авторов на создание этой игры — конечно же, успех таких хитов, как Syndicate и Crusader: No Remorse. Получилось неплохо, но нежелание создателей использовать интерфейс GUI привело к посредственной работоспособности игры на многих современных видеокартах, так как дергающийся, словно эпилептик, скроллинг портит все впечатление.

Вы поняли: все перечисленные выше игрушки не используют оконные GUI-оболочки (Graphic User Interface). Поэтому следующая часть нашего микроребрера будет более интересна: игры, применяющие GUI типа Win'95 или Win32, все-таки предпочтительнее. С сегодняшней точки зрения.

Но, к сожалению, приличных игр с GUI, а значит, работающих на вашем компьютере независимо от того, насколько экзотична видеокарта и прочие детали, пока мало. Завалы халтуры, функционирующей якобы под Windows 95 исключительно в 640x480x256, относятся к чему-то "оконому", конечно, нельзя. Все уже раскусили, что эти подделки кроются из обыкновенных DOS-игр посредством приключения к ним инсталлятора, работающего только под 95-ми "Окнами", и вставкой пары вызовов GUI в саму игру, чтобы устранить возможность запуска под DOS'ом.

Deadlock

Типичная походная стратегическая игра. Мнение о ней легко укладывается в одну фразу: если не считать, что новая игра должна быть хоть в чем-нибудь оригинальна и надеяться на то, что у всех играющих мониторов не менее 21", то можно выпускать и такие игры.

AfterLife

В редакции отнесли ее к экономическим играм, поскольку это по сути очередная вариация на бесконечную тему SimCity (этим все сказано), только с куда хуже прорисованной графикой. Кроме того, позволю себе замечание "в сторону": делать игру околорелигиозной тематики и называть эти самые культы абстрактными буквосочетаниями вроде "ааизм", "пооо...изм" и "аабббааа", тем не менее придавая им черты конкретных религий, по меньшей мере фарисейство.

CyberStorm

Должно же нас хоть что-нибудь радовать! Походовой MechWarrior II с видом сверху и детальной сборкой роботов доставит немало часов удовольствия настоящим любителям стратегий.

Все эти игры, к счастью, GUI, к тому же нормально работающие в различных разрешениях, а не только в 640x480x256. Другой вопрос, что не очень хорошо смотрятся "высокоразрешенные" спрайты, картинки и текстовые надписи, но можно смело надеяться, что и эти проблемы скоро отпадут.

Итак, полноценно используют GUI пока лишь очень немногие, в первую очередь вспоминаешь о BlueByte. Правда, и этот разработчик не всегда верен современности: почему после более или менее успешно работающей под "Окнами" игры Battle Isle III, вышла DOS'овская Settlers II, понять, наверное, не дано никому. Может, зловредные авторы просто хотели, чтобы игроки помучались с эмуляторами VESA 1.2 и поняли, что их видеокарты все равно не полностью совместимы с этим стандартом?..

Shareware-производители. Вот кто идет в ногу со временем. Безденежье (по сравнению с профессионалами) неплохо стимулирует, поэтому "шароварщики" умело и с удовольствием используют все преимущества GUI. Вспомним хотя бы те же Stars!

Ну, а чем могут похвалиться другие жанры? Quest'ы потихоньку мигрируют либо в сторону Interactive Movie, либо прибавляются к Action. Но первое очевидней. При этом стало общим местом, когда анимация смотрится на все сто, а загадки — скучнее не придумаешь; вот если бы к игре прикладывался MPEG-фильм с прохождением всех мультяшек (или хотя бы видеокассета!) К слову, про сам MPEG. Изготовители пресловутых Interactive Movie упорно не замечают существования hardware-ускорителей и проигрывателей MPEG, чем существенно задерживают развитие этого рынка. Если б все мультики делались в формате MPEG, то, очевидно, любой игроман очень скоро купил бы к Sound Blaster'у и MPEG player. И мы наслаждались бы киношным качеством игровых видеовставок, которые пока явно не на высоте.

Action games, aka мочилочки. Несомненно, Quake впереди всех, а человеческая поддержка "Интернета" в нем, в отличие от IPX-эмуляторов, не может не вызывать восторга. Единственное, что пока озадачивает, — Quake в первую очередь это все же engine, а уж потом игра. Вопрос о том, насколько просто будет его использовать как front end к более интеллектуальным играм (RPG), остается открытым. Вот когда id опубликует API, причем с точки зрения игрового мира, а не стен и поверхностей, это и будет существенным прогрессом в кооперативной разработке игр.

На самом деле игровой сервер, преобразующий описание RPG'шного или стратегического игрового мира в его 3D-вид от первого лица, учитывая приближающийся 3D hardware realtime rendering, будет иметь колоссальную популярность. Так что, если вы соберетесь первыми написать такое, — известность вам обеспечена, как и вал предложений от фирм-разработчиков.

Что остается? RPG. Вот с "ролевыми" у производителей пока трудности: RPG произошли от настольных игр, подразумевающих участие нескольких игроков, поэтому и не получается. С одной стороны, по стилю интерфейса хочется некоторого приближения к action, особенно в combat'е, но в PC вы один, и за четверых сразу никак не подрасть. С другой стороны, общаться с компьютерными NPC тоже интереса мало, да и внутри группы приключенцев role playing'a — скукота. Сказали вы, к примеру, собрать все оружие и

деньги и отдать файтеру, и все — какие у компьютера могут быть возражения, когда вы один играете за всю команду? Так что и в этом жанре, как в realtime-стратегиях, iNET'a тоже явно не хватает. То есть в Internet'e RPG, конечно, есть — существуют под именем MUD (Multi User Dungeon), и все, о чем говорилось применительно к role playing, там замечательно, да вот беда — графики никакой. А в чисто текстовом интерфейсе, да без automapper'a, средний игроман вряд ли проживет дольше десяти минут — помрет с тоски.

...и застра

Активно набирает обороты Java, имея в виду вытеснить остальные системы, за исключением, быть может, баз данных и численных методов. Как это отразится на игровом мире? С одной стороны, в массе своей разработчики игр довольно консервативны и норовят ориентироваться на устаревшие компьютеры, хотя в общественном сознании уже укоренилось мнение, что-де почти все перспективные технологии идут если не от военных, то от развлекательной индустрии точно. С другой стороны, мы не ошибемся, если будем ждать появления в самом ближайшем будущем игр, сделанных с использованием передовых технологий — Java, VRML, 3D-ускорителей современных видеокарт...

(Напомню вам, что такое Java и VRML.

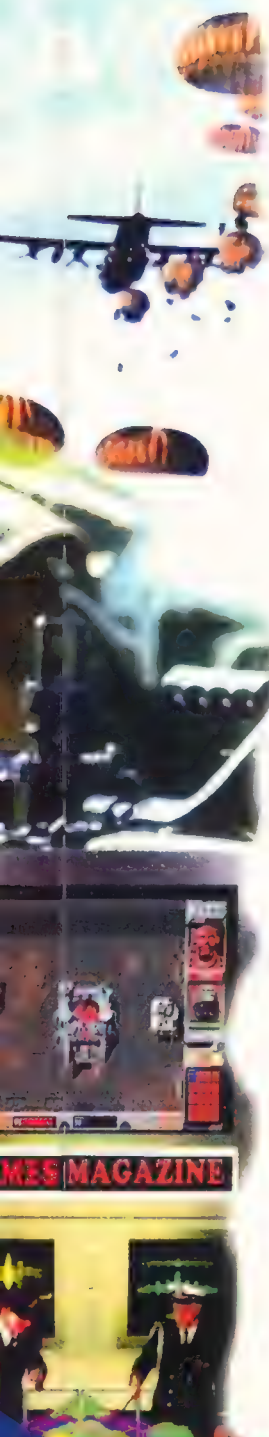
Java — новая технология программирования, рассчитанная на то, чтобы программа могла работать в любой операционной системе без каких бы то ни было модификаций; обеспечивает простое и эффективное написание распределенных систем и Internet-ориентированных программ, за что "отвечает" исполняющая система Java Virtual Machine.

VRML — язык описания трехмерных движущихся графических объектов.)

На что претендуют эти технологии и что достанется им в первую очередь? Как уже упоминалось, "Интернет" полон текстовых ролевых приключенческих игр (MUD). По-моему, все они работают по жутко устаревшей технологии, и развитие их сдерживалось лишь ограниченной пропускной способностью самого iNET'a, а также принципиальной невозможностью (пока что) быстро передавать графику в большом объеме. С появлением VRML и ожидающейся Java 3D проблемы с графикой должны отпасть сами собой. Как результат — возможное возникновение большого количества игр типа Ultima Underworld в Internet-исполнении. Технологии Java, как только производители игр сочтут ее графические возможности и скорости характеристики достаточными, предопределят развитие компьютерных стратегий (а потом и игр других жанров) с удобной поддержкой Internet'a (а не сегодняшней связи IPX + модем) и свободно переносимых на любую платформу. Причем демо-версии игр, скорее всего, будут доступны к запуску прямо с Web-сайтов производителей.

В свою очередь, глобальное расширение iNET'a и выпуск большого количества ориентированных на него игр может привести к тому, что все наиболее интересные многопользовательские игрушки станут клиент-серверными. Как это скажется на игроманах? Очень просто: за удовольствие игры в сети придется платить — компании-разработчику либо владельцам серверов. Для тех, кто скажет, что это вымысел, а стащить можно все, приведу пример: попробуйте купить или украсть (скопировать — как угодно) у DEC'a сервер AltaVista (крупнейший сервер поиска информации в iNET'e), обеспечивающий вполне приличную производительность и приемлемое время реакции на запросы. Так вот, можно ожидать появления таких же серверов у разработчиков игр. Именно на них будут ориентироваться многопользовательские игры в своей серверной части. Подтверждением того, что в игровой индустрии начинают думать о грядущей всеобщей "интернизации", является стойкое "желание" некоторых свежих программных продуктов при установке сразу же регистрироваться on-line. Или, на худой конец, послать своему изготовителю соответствующий E-mail. Еще чуть-чуть, и игрушки начнут возмущаться на отсутствие у вас iNET'a, как сейчас не хотят работать без звуковой карты или GUI-видеоускорителя.

Но гарантированное возмещение от общения с подобными продуктами ожидает и нас, жителей бывшего СССР: игры есть, а серверов нет, или они далеко, так что поиграть толком не удастся, ибо: даже если хозяева игрового сервера установят допустимые цены, то качество доступа к iNET в нашей части Вселенной оставляет желать много лучшего. А что такое временные задержки для большинства realtime-игр, наденось, объяснить не надо. Правда, это совсем другая история...



Z. Но этого мало!

Друзья! Warcraft'ы! Убедительная просьба: перестаньте, пожалуйста, изводить бумагу с чернилами и третировать принтеры с E-mail'ами, засыпая редакцию письмами, полными дружеских советов, отеческих укоров и фидошно-гопнических наездов на маэстро Огородникова (см. #6 "МИ", материал "Искусство побеждать-3"). Займитесь-ка лучше делом. Честно. Да каким делом!

Трио небезызвестных компьютерно-игровых солистов во главе со славной командой программеров Bitmap Brothers, под чутким руководством умудренной Time Warner Interactive и примкнувшей к ней компании Virgin (издатели-благотворители) умудрилось изваять настолько веселую, красивую, мощную и азартную игрушку, что редакция (за редким диссидентским исключением — см. реплику Dr. Skokov'a в его колонке "Технологии", открывающей стратегический блок журнала) поголовно в нее влюбилась. И любовь эта, судя по всему, будет долгой и счастливой. (Вероятно, мы даже умрем в один день — она от нашей непроходимой тупости, а мы от ее уникальной агрессивности.)

В общем, это новый wargame в реальном времени по имени Z (название игрушки в отличие от ее сути более чем незатейливо)! Но этого мало. Ибо очень редки в нашей практике те случаи, когда, не успев еще толком разобраться в игре, ясно понимаешь, что не пройти ее всю было бы преступлением. С Z так и случилось...



Что здесь лукавить — мне сразу пришлось по душе оригинальное устройство игрового поля Z: карта поделена на прямоугольные площадки, в центре каждой — развевающийся на виртуальном ветру вымпел; как только ваша боевая единица подминает под себя эту милую "тряпочку", территория мгновенно становится вашей — прямоугольник на маленькой карте справа окрашивается в ваши боевые цвета. И пусть зачастую это лишь

производящие боевых роботов — главных действующих персон игры, или технику. Зависимость прямая: чем больше территорий вы оккупировали, тем быстрее ваши "машинно-танковые станции" клепают новые армии. Просты и правила: в Z нет ни денег, ни ресурсов. Только военный нахрап, только тактика (миссии с пятой она должна быть на редкость изощренной)!

Знаю, что кому-то это может показаться изыском. Кто-то, из особо "умудренных" (коих наш умелец Ваня, естественно, бивал



как шведов под Полтавой!), видит в Z исключительно пародийные элементы (это тоже есть, но тем она дополнительно мила). Ну и наплевать!

Но этого мало (очень популярный рефрен, когда речь заходит о Z). Главная прелесть творения Brothers'ов совсем в другом. Силую припомнить игру, которая выжимала бы из

Bitmap Brothers: девять лет и три года

Небольшая программистская компания Bitmap Brothers (над тем Z, включая бизнес-менеджеров и актеров, озвучивавших персонажей, трудилось всего 19 человек) была создана в 1987 году в Англия несколькими друзьями, решившими начать собственное дело. И дело это почти сразу же стало очень и очень успешным. Высокие профессионалы, Bitmap'ы мгновенно зарекомендовали себя в качестве авторов настоящих хитов, каждый из которых традиционно получал кучу наград в самых разнообразных номинациях.

Первой игрушкой BB был Xenon — серьезная 2D-стрелялка, которую отличал стильный дизайн, ставший впоследствии фирменным графическим стандартом Bitmap Brothers, так сказать, их визитной карточкой. Игра была выпущена для компьютеров Atari ST и Amiga 500, а позже адаптирована под "Спектрум" и C64. Затем — на этих же машинах — появились Speedball, Speedball 2 и продолжение Xenon'a — Xenon 2: Megablitz, который мимоходом был перенесен и на PC, где мгновенно покорил всех владельцев 286-х (напомним, что дело происходило в начале 90-х). Далее очередь удивлять пришла игре Cadaver, квесту с элементами RPG, выполненному в 3D-изометрии. Cadaver с места в карьер завоевал сердца поклонников этого жанра, на что во многом работала замечательная графика и огромное число



внешнее проявление вашей экспансии (будете спать, и через секунду все может кардинально поменяться), это не может не согреть крафтовое сердце и стимулировать дальнейший процесс.

Почти на всех прямоугольных нарезках театра военных действий (а в роли ТВД выступает вся карта) любезные и заботливые авторы поместили заводы и заводики,



меня — в хорошем смысле — столько крови, пота и слез, сколько Z, и ничего не получается!..

Вообще говоря, мы тут посоветовались, рассмотрели игру со всех точек зрения, и я единогласно решил присвоить Z почетное звание самой интересной и красивой... подставы сезона. Почему? Попробуйте — и поймете. Более того, я берусь возвести за свой счет памятник (но можно и небольшую памятную стелу, непременно в виде устремленного к звездам кукиша) тому, кто, пройдя Z, назовет его легкой игрой. Вперед, родные! Только прежде учтите, что по мере прохождения игры ее сложность возрастает едва ли не в геометрической прогрессии, достигая к 14-й миссии экстремума. И поскольку Z минимально напоминает WarCraft, тем, кто не достиг в последнем совершенства, придется очень туго.

Правда, у меня есть стойкое подозрение, граничащее с уверенностью, что и половина крутых крафтменов дальше роли боксерской груши в Z не пойдут... Чтобы вы хоть немного понимали о чем идет речь, приведу такую аналогию: сев впервые за Z — против компьютера, вы испытаете нечто похожее на то, что мог бы вытворять с вами, играя в WarCraft, г-н Огородников: неожиданно толпы (полчища!) наглых врагов начинают насаждать на вас со всех сторон, обращая в пепел все построенное с таким трудом и любовью, а вы лишь недоуменно разводите руками... Такой же летальный и неотвратимый характер носит в Z и передвижение компьютерных армий. Временами начинает казаться, что победить железного парня просто невозможно. Естественно, одновременно с этими мыслями возникает желание послать Bitmap Brothers'ам E-Mail в предельно грубой, а может, даже и извращенной форме.

Но спустя некоторое время вдруг обнаруживаешь, что тебе хочется быть избитым еще раз! Правда! А теперь представьте себе степень восторга, когда в тебе зарождается уверенность, что у компьютера начинаются проблемы. "Силиконовая" атака захлебывается, затем следует переломный момент, и вот

она, долгожданная победа! Ваши железные солдатики немедленно присоединяются к вашему безумному ликованию. В эти минуты, полные неподдельного восторга, напрочь забываешь обо всех недостатках игры и с энтузиазмом берешься за новую миссию. Увы, ситуация повторяется до последней запятой, и снова кипит твой разум возмущенный, и снова хочется бросить все и зашвырнуть-таки в



английских "Братков" гадким E-Mail'ом... И т.д. и т.п. (По-моему, только ради этих противоречивых, но очень сильных эмоций и стоит играть в Z!)

Уже говорилось, что решающим в игре оказывается количество захваченных территорий. Отсюда и мораль: сразу же отражайте солдатиков на захват ближайших флажков. Чем шустрее вы это сделаете, тем больше у вас шансов повалить наглый компьютер. Только будьте уверены, что он, ваш писюк, начнет с того же и провернет операцию гораздо быстрее и эффективнее! Даже не сомневайтесь. К тому же территории, прилегающие к главной базе AI, заранее укреплены пушками (уж не обессудьте). Вражеским бойцам остается лишь залезть в ничейное орудие, и ваш доморощенный план "Барбаросса", ваш беспардонный Blitzkrieg накрывается медным тазом. Пишите письма. Разумеется, нехорошим людям из Bitmap Brothers. Об их содержании, надеюсь, говорить не приходится...

Так вот, вы просто обязаны вылезти из кожи вон, чтобы опередить соперника и имеющимися силами захватить хотя бы половину карты. Пока — половину. При этом солдатиков, повторюсь, следует посылать на прилегающие территории, а технику — в более отдаленные районы.

Если на карте имеются важные стратегические узлы (мосты, территории с ничейными пушками, мощные заводы), сосредоточьте основное внимание именно на них. К примеру, в одной из миссий автору этих строк удалось пересечь середину карты и добраться до ракетной установки раньше противника. Это поумерило его пыл на некоторое время, которого, впрочем, хватило, чтобы закрепиться на вновь отвоеванной половине и накопить силы для решающего удара. А вот пример совсем иного рода (карта — город, разделенный рекой): агрессор сразу же навалился на мои земли всей своей немереной техникой и захватил ключевые районы. Пришлось переигрывать, отражая танки и проч. на



оборону мостов.

И подобное случается сплошь и рядом. Тяжелая техника незамедлительно направляется на рубежи, легкая — на захват территорий, а пехота отвоевывает труднодоступные места. Настоятельно рекомендую сохранять игру, как только отданы все приказы. Если вам удалось занять половину карты, считайте, что вы на пути к победе. Правда, это только *первый робкий шаг*, ибо как только на карте не останется ни одной нейтральной территории, тут же начнется жуткий накал агрессора. Да такой, что ты даже не успеваешь понять, что во время атаки опаснее. Тяжелая техника находится в вашей обороне самое слабое место и прет (в буквальном смысле) напролом, сменяя вашу войска. Если ваши силы будут рассеяны, считайте, что чужие танки уже хозяйничают на ваших землях. Все, после этого компьютер практически непобедим. Так что очень внимательно следите за всеми, даже малейшими передвижениями сил неприятеля!

Вместе с танками к вам проникают увертливые джипы. Эти шустрые машинки будут носиться по вашим тыловым дорогам,



исследуемых в игрушке мест. Чуть позже вышли памятные Gods, обретшие бешеную популярность как на Amiga, так и на ST. О славе PC-версии этой игры говорит хотя бы тот факт, что Gods до сих пор входят в различные пиратские сборники.

Что было потом? Потом была маленькая игрушка Magic Pockets и довольно знаменитый проект Bitmap'ов — аркада Chaos Engine, изначально созданная исключительно для Amiga (позднее и для Amiga 1200, версия AGA). Изданная на PC лишь в 1995 году, игра также пришлась ко двору, несмотря на то что фирменная графика "Братьев" казалась многим устаревшей. Знали бы они тогда, во что выльется эта самая графика в августе 1996-го.

Между прочим, раз уж заговорили о рисовании, заметим, что в BB рисуют только на "Амиге", используя для создания спрайтов пакет Deluxe Paint (копирайт Electronic Arts).

В дальнейшем Chaos Engine (после продажи лицензии Virgin игра стала называться Soldier of Fortune) благодаря своим небольшим габаритам, был перенесен на все существующие игровые платформы, включая даже GameBoy (!). Это ли не показатель "хитовости"? И еще один штрих, касающийся этой игры. Эксперты просто воспевают саундтрек к ней, называя его "лучшим из всего, что было сделано Bitmap Brothers в этой области". Разумеется, звуковое оформление игры заработало кучу премий. Успех Chaos Engine подвиг Bitmap Brothers на продолжение: его "кодовое название" — Chaos Theory.

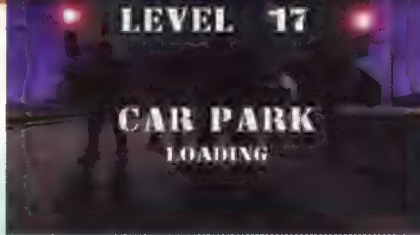
Примерно в то же время, а именно в 1993 году — мы отсчитываем успех Chaos'а от амиговской версии — в прессе промелькнуло сообщение о начале работы над большой стратегической игрушкой с странным названием Z. Никто тогда не мог даже подумать, что проект затянется на долгих три года.

Но однажды холодным августовским утром 1995-го Z самолично заглянул в "МИ". Заглянул и остался жить

— V.I.P.

захватывая неохранные территории. Не меньшую опасность представляет и пехота. Переправившись через реку, солдаты врага устремляются к вам в тыл, где также не прочь попробовать себя в организации мелких и не очень пакостей...

В общем, бесплатных конфет не ждите. Но и в истерику не впадайте, как бы тяжело вам ни было, всегда пытайтесь отбиваться. Как это делать? Во-первых необходимо успеть



сконцентрировать свои силы на направлении удара тяжелой техники. На иных участках в атаку обычно идет пехота. Ваши патрули, состоящие из нескольких джигов, должны справляться с разрозненными отрядами двуногих.

Во-вторых, досконально разберитесь со своими подопечными: ваша обязанность — быстро определиться с тем, какой вид войск на что более всего годен. На первом этапе игры, когда компьютер бросает на вас армии из начального резерва, важную роль играют сражения между пехотой. Нападайте или подавляющим числом, или отрядом превосходящей силы. Самый дохленький, самые никчемные пехотинцы — грунты (Grunt) (WarCraft 2!), вооруженные всего лишь винтовкой. Единственное, на что способны эти представители бога войны, — уничтожать себе подобных. Заклинаю: никогда их не создавайте!

Как только захватите новую территорию, на которой расположен "роботоклепательный" завод, немедленно переключайтесь на более продвинутых пехотинцев. Скажем, на "психов" (Psychos). Эти уважают автоматную стрельбу. Дешевы и способны нанести урон любому отряду пехоты (за исключением огнеметчиков и так называемых лазерщиков). Можно использовать против джигов.

Самые "солидные" двуногие в Z — тоги (Tough). Развлекаются тем, что заваливают неприятеля ракетами. Тоги способны стирать в порошок и грунты, и психов, и джигов. И даже

легкие танки! Однако, если с грунтами и психами проблем обычно не возникает, джигов и танки могут иной раз встать в горле этих ребят некоторым комом. Кроме того, тоги способны низводить до атомов пулеметные вышки. Но все-таки предпочтительнее применять их только против неприятельской пехоты. Если, конечно, вам дороги эти чудоролы.

Очень серьезно смотрятся в Z пушки. При небольшой цене обладают приличной разрушительной силой. Но легкие пушечники имеют смысл использовать лишь в ранних миссиях (тяжелый танк выносит их с одного выстрела).

Как только в игре появляются снайперы (Snipers), легкие пушки отходят на второй план. Снайперы вооружены винтовкой с оптическим прицелом и могут вести огонь с очень

приличных дистанций. Против других видов пехоты не очень эффективны, зато пушки выносят на раз. Все, что вам нужно, — это аккуратно приблизиться к пушке на расстояние выстрела и...! Пушкарь погибает, и опустевшую технику "сделает" довольный снайпер. Кстати, при желании его можно оттуда попросить — просто щелкните на пушке мышкой.

"Смерть пехоте!" — это девиз пиросов (Pyros).

Ребята любят баловаться с огнем и достигли в этом деле определенных вершин: пехота врага просто испаряется.

Но огнеметчики — хорошо, а лазеры (Lasers) — лучше. Лазером, да по голому телу, ой как не сладко!.. Похожи на пиросов, но все же лучше: дальше стреляют (на то же расстояние, что и снайперы), не прочь спалить пушку-другую. В общем, на мой взгляд, это самые полезные Z-пехотинцы.

Любой отряд можно усилить гранатами. Ящики с ними разбросаны по территории с начала сражения. С гранатами даже жалкие грунты и те способны на подвиги. Обязательно собирайте гранаты, а не то их подберет противник!

Знают свое дело и транспорты для пехоты (что-то типа БМП). Эта боевая единица объединяет огневую мощь всех сидящих в ней солдат, обладая при этом приличной броней. Комбинация "лазер + БМП" способна противостоять даже ракетным установкам (Missile gun).

Какие подвиги можно совершать, применяя исключительно описанных выше героев? Серьезные. Во всяком случае вы сможете спокойно нести службу на границе, отстреливая нарушителей.

С техникой проще. Легкий танк — быстрый, но слабого здоровья; тяжелый — медленный, но, по русской пословице, наедет — не спустит. Много дано так называемой ракетнице (Rocket launcher), однако она не слишком скорострельна... Технику следует расставлять в линию. Танки одновременно шарахнут по приближающемуся сопернику, что, несомненно, будет способствовать быстрой и безболезненной кончине супостата.

И ряд советов общего плана. Ни в коем случае не затягивайте наступления. Ситуация может резко измениться не в вашу пользу, причем одновременно в нескольких местах.



Если вы не можете захватить территорию, попытайтесь уничтожить находящиеся на ней заводы. Компьютер тоже не дурак, а потому не гнушается обращаться в руины ваши приграничные предприятия.

Во время штурма массу неприятностей доставляют ракетные установки (Missile gun) и гаубицы (Howitzer). Штурмовать их лучше несколькими легкими танками или БМП (транспорты), укомплектованными "лазерометчиками" (тоги сойдутся тоже). Здесь успех гарантирует маневренность, а не грубая сила.

Подбираться к пушкам лучше всего по дороге. На пересеченной местности скорость падает, и технике сложнее "уворачиваться" от ракет.

Когда ваши солдаты начнут проявлять нетерпение и требовать от вас немедленного штурма форта (обязательно слушайте их реплики!), можете набирать в грудь побольше воздуха и кричать "УРА! Это победа!": после таких заявлений разрушить форт — дело пяти минут. Неприятель пал, воинство ликует, командующий хочет спать.

...После получасового Z-сеанса состояние как после марафонского забега. Более двух "старших" миссий за один раз пройти невозможно. На втором часу "развлечения" из ушей начинает валить густой дым, глаза застилает пелена, дико хочется пососать большой палец и сказать "Агу".

Дерзайте, господа!

— Happy Blot

P.S. Но этого мало! Z поддерживает все виды многопользовательской игры. В сети могут сразиться до четырех человек. Let's kill your friends, мальчики!

★ Time Warner ★ Virgin

★ Bitmap Brothers

95% ГРАФИКА

100% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

Системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, SVGA/VGA, 2-скоростной CD-ROM, мышь (исключительно!), MS-DOS 5.0+

Z - ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО!

Как вы будете контролировать армию морально-дефектных роботов? Роботов, которые вечно опаздывают, регулярно пьют крепкие спиртные, играют в карты и хамят начальству. Отказываются выполнять приказы и очень любят их комментировать. Не знаете? Придется придумать. Потому что без этих отпетых негодяев вы не продвинетесь ни на йоту в новой стратегическо-аркадной игре Z. Игра была в разработке целых три года. Дата ее выпуска все время откладывалась. И вот, наконец, это случилось — то ли в конце августа, то ли в начале сентября (история стыдливо умалчивает). Почему такое внимание к вроде бы не особенно рекламируемой, а потому не очень известной широким массам игрушке? Объяснения следуют.

Проста, как правда

Z была задумана как стратегическая игра в реальном времени с предельно упрощенным интерфейсом, за что и получила постфикс "аркадная". Первоначальная идея авторов из Bitmap Brothers заключалась в следующем: игра должна быть настолько простой, чтобы любой среднестатистический юзер мог запустить Z и начать играть, не прикасаясь к описанию. И эта затея была весьма успешно претворена в жизнь! Все управление в Z легко осуществляется



одной мышью. Экран с картой поля боя (вид "сверху-вниз") скроллится без проблем в любую сторону движением мыши. Более быстрого перемещения можно добиться, используя небольшую карту всего этапа, находящуюся в правом нижнем углу экрана. На ней же изображено условное деление всей местности на сектора. Их может быть от шести до двадцати. Именно в идее деления этапа на отдельные сегменты и есть изюминка Z — то, что выгодно отличает ее от Warcraft 2 и Command & Conquer. Более того, с самого начала этапа карта полностью открыта взору играющего.

Понятие "деньги" (к примеру на постройку вооружений) отсутствует напрочь, значительно облегчая жизнь воюющим сторонам: tibetium, spice, gold, lumber и oil канули в лету. Благодаря этим нововведениям изменяются приоритеты и цели игроков, а значит, стратегия боя. Дабы серьезно обосновать необходимость деления карты, авторы игры поместили строения в сектора: радарные установки и заводы — по 1-2 в каждом. Обладатель региона заполучает средства производства в качестве бесплатного приложения к земле. Заводы делятся на два типа: изготавливающие роботов (пехоту) и технику (то, что используется пехотой). Кроме того, заводы имеют разные технологические

уровни, ограничивающие ассортимент выпускаемых "товаров" и влияющие на скорость их сборки. Каждое предприятие снабжено таймером, указывающим сколько именно времени потребуется на сборку заказанного изделия. Необходимо отметить, что скорость сборки также зависит от количества однотипных заводов — чем их больше, тем быстрее идет производственный процесс.

Что касается радаров, то они необходимы для идентификации войск неприятеля. Таким образом простое "наведение" курсора на вражеский отряд даст вам его тип, что немаловажно при планировании обороны. Любая территория (кроме той, на которой расположен ваш HQ) оснащена флажком, за обладание которым, собственно говоря, и будет

вестись борьба. Подходя к флагу вплотную любым своим отрядом, вы перекрашиваете его (флаг) в свой цвет. Весь сектор, включая постройки, становится вашим. Любой отряд, выпущенный заводом под вашим флагом, отныне принадлежит вам. Захватив область, никогда не забывайте проверять, что именно намеревались выпустить предыдущие хозяева. Наиболее вероятно, что это будет слабенькая пушка, которая вам абсолютно не нужна...

Достаточно обсудив территориальные вопросы и проблемы производства, перейдем теперь непосредственно к "продукции".

Юниты

В Z существует 6 типов пехоты и не меньше образцов бронетехники. Каждый без исключения "подвид" имеет свои преимущества и недостатки — чего-то больше, чего-то меньше. Изначально игрок владеет только Grunt'ами. Другое их название — "Пушечное мясо". У ребят единственное достоинство: они очень быстро строятся. Рекомендуется создавать их только от безысходности.

Следующими в местном табеле о рангах идут Psychos. Эти чуть круче (по крайней мере они истребляют Grunt'ов) и гораздо быстрее бегают. Так что рекомендуется использовать их для захвата отдаленных территорий.

Далее появляются Tough'ы — самые неповоротливые и малочисленные роботы. Производятся только парами, а не тройками, как обычно. Оснащены гранатометами (или





базуками?), что позволяет им успешно истреблять не только пехоту, но и бронетехнику противника. Их исключительная медлительность объясняется избытком брони, благодаря которой они успешнее других выдерживают огонь из стрелкового оружия.

Sniper'ы являются не только счастливыми обладателями снайперских дальнобойных винтовок, но и значительно улучшенного AI. Начиная со Sniper'ов, все виды роботов рассеиваются под огнем и приближаются к цели не кучкой, а по одному и с разных сторон. Это обстоятельство существенно осложняет борьбу с ними, потому что пушка уже не может уничтожить всю группу одним эффектным выстрелом. Снайперское вооружение обеспечивает этим роботам завидную дальность стрельбы и некоторые шансы "выбить" вражеского солдата из уютного места в танке или БТРе.

Pyros'ы и Laser'ы чрезвычайно похожи. Их выпускают группами по четыре штуки. Вооружены огнеметами либо лазерами. Очень эффективны не только против пехоты, но и легкой бронетехники. При определенном везении вполне могут справиться с пушкой.

Самым легким транспортным средством в Z является Jeep, оснащенный пулеметом, в какой-то мере помогающим бороться с "продвинутой" пехотой. На этапах дальше четвертого практически бесполезен, так как убивается одним выстрелом из танка.

Последние выпускаются трех типов: легкие, средние и тяжелые. С увеличением веса, скорость танка снижается, а дальность и мощность стрельбы увеличиваются. Средний и тяжелый танки имеют бортовой пулемет, который, впрочем, практически незаметен на фоне мощного основного калибра.

APC — это, по-русски говоря, бронетранспортер. Машина легко вмещает один отряд (а не одного бойца, как вся остальная техника) и, что немаловажно, использует его оружие в качестве бортового. Таким образом, Tough'ы, сидящие в APC, легко заменят вам ракетную установку.

Самым "бесполезным" средством передвижения можно считать Crane, он же автокран. Единственное "призвание" этого механизма —

чинить сломанные мосты. Работа не только неблагодарная, но и не всегда полезная, так как через эти самые мосты на вас начинает лезть неприятель. Единственно ловкое применение крана подсказал сам компьютер. Несмотря на видимую беззащитность машины, она обладает солидной броней и способна выносить автоматный огонь долгое время. Присмотрев завод, который вот-вот выпустит новую партию товара, вы устремляете свой автокран к флагу. Важно продержаться там несколько секунд. В случае удачи новорожденные парни помогут вам закрепиться. Вся техника, собранная на заводе, поставляется сразу с "водителем". К несчастью, это Grunt. Подмечена следующая закономерность (научно не доказана, но все же!): Grunt легче вышибается из техники, чем тот же Psychos.

Помимо основной специализации любой завод может собирать орудийные установки, или, проще говоря, пушки. До сих пор было замечено лишь три их разновидности: Gatling, Gun и Howitzer. Gatling во многом сродни Grunt'am — абсолютно бесполезен на серьезных этапах.

Gun более или менее успешно справляется с пехотой и джипами. Любой танк разносит вышеупомянутые пушки за один, максимум два выстрела.

Другое дело — Howitzer — штука очень опасная, хоть и столь же хлипкая. Сей механизм чрезвычайно удачно закидывает мощные гранаты на большие расстояния. Зачастую двух ракет достаточно для того, чтобы навсегда успокоить тяжелый танк. Эффективен Howitzer и против пехоты: его гранаты покрывают достаточно большую площадь. После 14 миссии можно ожидать появления ракетных установок, которые являются достойными преемниками Howitzer'ов. И помните, что пушки можно устанавливать не только в секторе, где они были произведены, но и в любой зоне, где местный завод способен выпустить орудие того же типа!

Мелочи Z-жизни

Как уже упоминалось, простота управления в игре была очень важна для создателей Z. Действительно, пользователю практически не приходится притрагиваться к клавиатуре. Все приказы "отдаются" мышью. Вы можете выбрать один отряд либо несколько, пользуясь алгоритмом, аналогичным Warcraft'овскому.

Работает в Z и комбинация "Shift + клик", позволяющая избирательно создавать группы войск. Для пушечного удобства в левом нижнем углу экрана расположены четыре кнопки, помогающие легко осматривать все военное хозяйство. Нажатием "R" поочередно вызываются все пешие отряды, "V" отвечает за технику, "B" за продукцию заводов, а "G" за пушки.

Остроумно решен способ вашей связи с подопечными. Боевые роботы далеко не образец армейской дисциплины. Они беззастенчиво нарушают радиомолчание репликами через интерком. В случае нападения на ваши позиции они, не выбирая выражений, сообщат вам о происходящем. Чтобы не искать место стычки, вы можете просто кликнуть на физиономии робота в интеркоме. В ту же секунду вам покажут его местонахождение на карте.

По окончании производства новой боевой единицы соответствующее сообщение появляется на экране. Клик на этой памятке приведет игрока к указанной фабрике.

Несмотря на то что до выпуска игры авторы отзывались об AI, как о чем-то "сверхгениальном", ничего из ряда вон выходящего не наблюдается. Противник по-прежнему не берет вас хитростью — он побеждает силой. Здесь возможны два варианта: либо компьютер постепенно захватывает все ваши земли,

Z: сентябрьские тезисы

...Из неопознанных источников была извлечена игра, вызвавшая определенные трения и направившая мысли в неопределенное русло. Зовется коротко — Z, и, несмотря на ясность названия, кто-то собирается замутить источники внутриредакционного спокойствия. И наоборот.

Пример. Прибегает некто шибко умный и орет: "Залучено-то как все, залучено!", после чего якобы со знанием дела "опускает" оную игру из одной буквы. Крик, шум, гам, писать тяжело.

Может, фокус в том, что ход мысли Z не совсем совпадает с умственными напряжениями любимого Warcraft'a? Наверное, это так, поскольку местная стратегия очевидно уступает местной же тактике. Развитие задвигается, успешно подменяясь бесконечным "захватил-отстоял-потерял-забрал обратно". Короче, вечный бой. Десять минут одного Z-уровня приравнены к нескольким часам Settlers (кстати, полного антипода Z) Динамика Z просто ужасна. Утер пот со лба — потерял время, начал проигрывать. При этом надо управлять всеми юнитами, координировать их телодвижения и придерживаться определенного плана ведения войны. Тактические хитрости — типа "захват строения за три секунды до того, как из него что-то должно вылететь" — стиль игры. К слову, любимый прием чертова компьютера. Позволили ему сфинтить подобным образом — поражение гарантировано.



буквально задавив количеством войск, либо вы оказываетесь растяпой и не защищаете в нужной степени родной форт. Все, что остается сделать неприятелю, — это прорваться к вашему HQ, торопливо снести пушки с башен замка и закатить любой отряд внутрь несчастного сооружения как раз с той стороны, где у него стрелочка (есть мнение, что она сделана специально для того, чтобы враг ни в коем



случае не ошибся и не тыкался бесполезно в стену). Как этого не допустить? Это отдельная песня.

Тактика

Каждый этап начинается следующим образом: вы и ваш противник имеете по одной области, которые обычно расположены в противоположных концах карты. Вся остальная земля — ничейная. И заводы, и радары, и "Танкосервис", и неоселенные пушки ждут своих хозяев.

Тезис номер один: у противника изначально всегда больше войск. Следствие: враг занимает сектора значительно быстрее вас. Возможное решение: постарайтесь оккупировать сначала "пограничные" районы — те, что соприкасаются с неприятельскими, а лишь затем сектора в вашем тылу. Всегда осматривайте набор бонусов в данной конкретной области. Зачастую это просто голый кусок земли, абсолютно не достойный чести быть защищаемым вами. Если на нем стоит техника — прекрасно! Забирайте ее и возвращайтесь на

исходные рубежи. Ни в коем случае не оставляйте ни одну область без присмотра. Не делайте заслонов, ведь их можно обойти. Это не WarCraft: враги не пользуются одной и той же дорогой на протяжении всей игры. Они могут вообще не воспользоваться дорогой! Поэтому располагайте войска вокруг флага. AI компьютера сделан так, что "Железные Мозги" может легко послать отряд мимо ваших пограничных заслонов, вглубь территории. Обычно такая акция приурочивается к завершению работ на заводе. Расчет прост: успеть перекрасить флажок и получить халвное подкрепление.

Тезис номер два: враги ползут со всех сторон — их невозможно удержать! Следствие: мои войска слишком рассеяны, чтобы оказать достойное сопротивление. Возможное решение: один из подходов к проблеме состоит в том, чтобы отвлечь внимание врага; отнимите у него любимую фабрику по производству тяжелых танков; быстренько укрепите ее подвешенной пушкой и парой танков, не помешает и пехота. Если выбор правильный, то обиженный компьютер будет стоически бросать все войска на вашу твердыню. Абсолютно необязательно брать гранаты. Дождитесь, пока алчные пехотинцы врага клонут на эту наживку. Отойдите на максимальное расстояние и стреляйте по ящику. Все вокруг него будет попросту аннигилировано мощнейшим взрывом.

Укрепляйте свои пограничные сектора сразу же. Как только новая область захвачена, заставляйте заводы делать Howitzer'ов (опять же по возможности!). Имея такую пушку и отряд пехоты около флага, вы можете приступить к производству техники и роботов. Если вы видите, что вам не отбить атаку, то не пробуйте повторять опыт матроса Железняка. В случае, когда времени на таймере завода достаточно, просто ответите отряды на соседнюю территорию и дождитесь подкрепления. Ну, а если времени в обрез — не скупитесь: в последний момент перед сдачей квадрата остановите производство и закажите самую слабую пушку, Grunt'a или кран. Компьютер поменяет тип продукции только после того, как выпустит вашу "безделушку".

Тезис: мои отряды никуда не успевают. Следствие: я проигрываю стычки, теряю территории и прочее, прочее... Возможное решение: укажите отряду направление, не полнитесь еще раз вызвать его. Компьютер продемонстрирует вам выбранный путь. Не смейтесь. Не плачьте. Это компьютер — он не умеет мыслить разумно. Дело в том, что алгоритм составления маршрутов слегка недоработан. AI точно знает, что дорога — это хорошо, а не-дорога — плохо. Таким образом, маршрут легко может пролегать через вражеский форт! Внимательно понаблюдайте, как ваши солдаты обходят родной завод. Они делают минимальный шаг влево (или вправо), проверяют, можно ли идти по маршруту, сдвигаются снова и снова... На все это уходит уйма времени. Танк никогда не объедет горную гряду, стоящую на его пути. Он потратит драгоценные минуты на то, чтобы встать и расстрелять проклятые горы целиком. За это время враг вполне может добраться и до вашего форта.

Тезис: мой отряд нападает на аналогичный вражеский. Мой аннигилирован. У врага потерь нет. Следствие: обидно, понимаешь! Возможное решение: никогда не пускайте стычку на самотек. Компьютер проследит, чтобы ваши проиграли. Очень полезно указать цель заранее (особенно это касается пушек!!!). Большинство

видов войск гораздо лучше нападают, нежели обороняются. Во всяком случае у ваших войск есть время подготовиться. Биясь "стенка на стенку", не стоит использовать группы войск (один приказ дается сразу нескольким отрядам — "Shift + клик", помните?). В отличие от WarCraft'a, роботы в Z абсолютно не держат строй. Они непременно собьются в одну кучу, где их и накроет крупнокалиберным снарядом или ракетой.

Тезис: я практически победил. У врага только форт, вооруженный парой Howitzer'ов. Моя танковая дивизия (6 танков) пошла на последний штурм. Все они мертвы. Решение: никогда не атакуйте подобный форт единым фронтом. Дело в том, что трусливые водители танков, завидя летящий снаряд, в панике поворачивают назад, вместо того чтобы просто продолжать двигаться в заданном направлении. Как следствие, вышеупомянутый снаряд попадает точно в башню. Танки продолжают метаться по полю, а пушки их спокойно добивают. Не надо торопиться. Убирайте пушки



по одной. Атакуйте их с двух сторон. Пока один из отрядов будет умирать под огнем, второй приблизится и накажет назойливый механизм.

Примечание 1

Вышеизложенные соображения ни в коем случае не являются непреложной истиной. Возможны гораздо лучшие выходы из подобных ситуаций.

Примечание 2

Напоследок неизменная Ложка Дегтя. В Z было обнаружено лишь два серьезных недостатка. Первый: multiplayer-режим не дает возможности cooperative-игры против компьютера. Второй: режим VGA позволяет видеть примерно в четыре раза больше территории, чем VGA. Получается, что на VGA попросту сложнее играть...

— Александр Вершинин

Традиционная "подлость" AI заключается в его чисто компьютерной способности отслеживать каждый юнит. Отсюда усложнение, прямо пропорциональное размеру карты. Следовательно, быстро шевелить нужно не только юниты, но и ресурсы. Это значит, что у каждого юнита есть приоритеты. Поэтому восприятие этой игры каждой отдельно взятой особью зависит исключительно от темперамента последней.

Из "общестратегических" характеристик стоит отметить разнообразие юнитов, хорошую сбалансированность различных видов вооружения, возможность "вышибания" стрелка из танка или пушки и минимизированное управление (хватает одной клавиши мыши).

Претензии некоторых деятелей к графике по меньшей мере странны. Безусловно, многим могут не нравиться мелкотравчатые семенящие роботы, но прорисованы эти ребята отменно. Посему верно приблизительно такое рассуждение: во-первых, авторов терзала довольно нестандартная творческая идея, и, что более всего радует и удивляет, им почти — процентов на 90 — удалось ее реализовать, к тому же сделано это очень стильно; во-вторых, новая игра на самом деле несколько "выпадает" из жанра (жанр — wargame, если кто не понял), что, естественно, не может нравиться идолопоклонникам. Так что каждый, ищущий для себя что-то новое, может опробовать Z на собственной шкуре, и, скорее всего, таким людям игра будет по сердцу.

Наконец, если позволите, мой рейтинг: 88-80-87-86,6%. Спасибо

— X.Мотолог

★ Time Warner ★

★ Virgin

★ Bitmap Brothers

88% ГРАФИКА

85% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

7

95%

Орлы! Спецназ!

Сцена едва ли не из жизни. Взбешенная площадь перед банком, подвергшимся нападению грабителей. Все оцеплено полицией, на крышах заняли позиции снайперы. Неудачливые преступники, взяв заложников, требуют от властей вертолет и обещания "отпустить их с миром на все четыре стороны".

Все ожидают появления мэра города: последнее слово в переговорах с бандитами — за ним. На площадь въезжает лимузин, из него выходит мэр...

А теперь догадайтесь, что будет дальше, что вкусенького приготовила вам компания *Psygnosis*, издавшая в сотрудничестве с разработчиками из *Millennium Interactive* игрушку *DeadLine*, которая предлагает вам проявить свои стратегические способности на ниве благородной борьбы с преступностью. В частности — с грабителями и террористами.

...Бедные преступники. У них было трудное детство, они не ходили в кино и никогда не смотрели фильмов про грабителей. Но что это мы! Наверняка, кто-нибудь да предупреждал их, что добром такие дела не кончаются.

И впрямь: с крыши пауками сползают люди в черных комбинезонах. Спецназ! Те же люди подбираются к черному ходу. Снайперы сосредоточено следят за окнами. Тишина, пока тишина... А вот и начало операции: шум вынесенных стекол. Истощенные "боевые" крики. Несколько коротких, но убедительных автоматных очередей. Снова крики и выстрелы. И тишина... Через пять минут из отбитого банка выводят скрученных грабителей.



лей. Затем вываливает счастливая толпа бывших заложников...

Вот так-то. Поделом подлецам, ни во что не ставящим чужие человеческие жизни. Пошли бы работать, как все нормальные люди. Захотели легкой наживы? Легких денег захотели, негодяи?! Ничего, теперь у вас, такие-сякие-распроэтакые, никаких забот и желаний не останется. Лет так на 25, как минимум (молите бога, чтобы тот заложник, которого вы пристрелили, выжил)... А дальше все, как в рекламе: "Если хотите испытать себя в роли командира спецподразделения, если хотите узнать действительную цену безопасности в стране, если хотите карать и судить по собственному решению..."

В общем, это *DeadLine*. Всё, граждане террористы-наркоманы-грабители-убийцы, халява кончилась! Постарайтесь поскорее отыскать себе легальную работенку. Это вам не кто-нибудь говорит, а АС. АС — это такое имя. Не настоящее, разумеется, а конспиративное. В агенты-спецназовцы без конспиративного имени и соваться нечего. А в секретные и подавно. Только не думайте, пожалуйста, что *DeadLine* — это сплошные показательные расстрелы отбросов общества на радость негодующих обывателей. Поумерю ваш пыл: стрелять направо и налево вам никто не позволит. Убивать преступников — даже самых отъявленных, даже в ходе боевой операции — в этой игрушке, видите ли, считается негуманным (можно подумать, что брать в заложники честных людей гуманно). Но делать нечего, с этими требованиями считаться придется. Если же вдруг какой-нибудь негодяй случайно откиннет копыта, то вы тако-ой разгон от начальства получите, что перья полетят.

Впрочем, это ясно и без моих объяснений — достаточно взглянуть в лицо босса, этаким современной маты хари. Взглянули? Поплохело, правда? Но особо не беспокойтесь. Хоть улыбка у нее и не ахти, однако понятие "справедливость" ей все же знакомо. Если, конечно, вы, думая о своем здоровье, прислушались к моим увещаниям о сдержанности на линии огня...

Будни секретного агента, по версии *DeadLine*, начинаются с телефонного звонка. "Привет, АС! Как дела? Тут у нас дельце одно заварилось. Так что мухой собирайся и выезжай..." Ну вот, завертелось-закружилось-замотало головой. Сейчас подчиненные вам орлы спецназа получат боевое крещение. Крестители уже на местах — в полной боевой готовности: стволы и перья направлены исключительно на вас; заложники, как это им и положено, умирают от страха. Вы чувствуете, как в вас все закипает от праведного гнева? Если да — немедленно бегите к психиатру: вас еще можно спасти. Если же нет, внимательно рассмотрите план первой предлагаемой операции. На карте местности можно



разглядеть множество разноцветных кружочков. Это маршруты ваших бойцов. Они заранее спланированы создателями игры. Кстати, в будущих заданиях вам придется делать это самому. И от качества разработанного вами плана будет зависеть исход всей миссии.

Вы поняли: первое задание носит тренировочный характер. Вы должны внимательно изучить все маршруты спецназовцев и понять, что именно они делают в каждой точке. Для этого придется несколько раз запускать учебную операцию, чтобы успеть углядеть за всеми агентами.

К слову, в *DeadLine* существуют два способа выполнения задания. Можно управлять агентами "вручную" в реальном времени. Но это вряд ли покажется кому-нибудь интересным. Попробуйте заставить бойца проделать что-либо сразу, и вы проклянете все на свете. На открытом пространстве все еще не так страшно. Но как только агент оказывается в помещении, его поведение становится



DeadLine

Системные требования:
486SX/33 (лучше DX2/66), 8 Мбайт RAM, 5 Мбайт на HDD, SVGA (1 Мбайт видеопам'яти), 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь, MS-DOS 5.0+/ Windows 3.1/95

совершенно непредсказуемым. Бедняга начинает метаться от стены к стене, явно демонстрируя все классические признаки клаустрофобии. Пожалейте его здоровье и свои нервы — научитесь программировать действия агентов.

Перейдите во вторую миссию и спланируйте собственную боевую операцию. У вас есть выбор (богатим его, правда, не назовешь) из трех спецслужб. Можете положить глаз на любую приглянувшуюся. Далее немедленно «сохранитесь»: время в игре тикает неумолимо-поступательно, и не всегда его много. Так, к примеру, в одной из операций нужно освободить заложников всего лишь за четверть



часа. Сделать это с первого раза — даже продвинутому стратеголобу — почти невозможно. И вообще, вам не раз придется возвращаться к сохраненному началу, прежде чем вы добьетесь успеха.

Осмелюсь высказать собственное мнение на сей счет: это подстава. Трудно понять причины, которыми руководствовались создатели, планировавшие это злодеяние. Ведь что получается? Получается, что программисты, не реализовав специальных средств, позволяющих пройти миссию с первого раза, принуждают бедных игроков каждые пять минут подгружать старую игру. Ладно, мы не гордые, привыкнем и к этому.

Однако приступаешь к собственно разработке операции и сталкиваешься с новым казусом. Как спланировать операцию, не зная даже приблизительно, где располагаются террористы? (Согласитесь, это абсурд, потому что в жизни такого не бывает — спецслужбы, какими бы тупыми они ни были, выходя на задание, все-таки ориентируются в пространстве — во всяком случае они четко знают, что бандиты укрылись именно в этом здании, а не в другом!). Имейте в виду, что учебная миссия создавалась людьми, которые прекрасно знали, где находятся придуманные ими плохие дядьки. Да и домика там было всего два. Мы же не знаем ни-че-го. Поэтому операция, которую

вы подготовите, в отличие от учебной просто обречена на топорность и перебор. Но что делать? Пусть вас успокоят мои слова, что со временем у вас непременно появится боевой опыт, и все пойдет глаже.

На что способны агенты? На многое, но не на все. Некоторые хорошие вещи им, к сожалению, недоступны. Агенты могут перемещаться во всех направлениях, стрелять по целям, выбивать двери, зашвыривать в помещения гранаты, обезвреживать преступников. Все эти действия играющий может запрограммировать. Сначала нужно задать маршруты отдельных бойцов. На каждом отрезке маршрута можно установить способ передвижения. Агенты могут ходить, бегать и передвигаться на короточках (так сказать, европейско-американский вариант ползанья по-пластунски). В ключевых точках маршрута устанавливаются действия, которые будут выполняться бойцами, достигшими этих отметок. Скажем, агент, оказавшийся у двери, может закинуть газовую гранату в дверь или окно, выстрелить в заданном направлении. А может дожидаться, пока его товарищи не займут требуемых позиций, и продолжить дальнейшее движение.

Игра позволяет «настраивать» агентов на тот или иной уровень агрессивности и инициативы. «Агрессивность» определяет то, как будут вести себя спецназовцы при виде террориста. Захотите, и агент попросту бабахнет ему прямехонькой в лоб. Если же вы гуманист, можете прострелить бандиту ноги (всего лишь), а потом, заломив ему руки за спину, зачитать права.

А теперь об инициативе. Запомните: эта штука коварная. Какова будет ваша реакция, если ваши излишне умные парни вдруг бросятся всей толпой на одиноко стоящего преступника, забыв про приказы? Одним словом, инициатива — она и есть инициатива. И не путайте ее с умом, хоть и символом ее в игре является головной мозг.

И все было бы хорошо, если б не... Поначалу, только-только приступив к общению с игрушкой, уверен, подозрения не омрачат ваше чело. Но потом... потом, к сожалению, начинаются полновесные и препротивные глюки, которые я отношу лишь к неумелости программистов и сценаристов игры (а может, это обычная штурмовщина, когда поджигали сроки, и шеф проекта, что называется, гнал волну?). Так, любого вдумчивого игрока обязательно насторожит, мягко говоря, странная интерпретация его команд компьютером: наверняка вас посетит чувство легкого удивления, когда следующая точка хода вдруг скакнет черт знает куда. Одним словом, добиться задуманного временами просто не представляется возможным. Или такой момент. Может ли человек невооруженным глазом рассмотреть запертую дверь или нет? Конечно, нет. А вот в игре агенты, оказавшись перед запертой дверью, ведут себя совершенно иначе, нежели те спецслужбисты, что упираются в дверь открытую (хотя внешне она тоже замкнута).

Результат:

подобные обстоятельства превращают, казалось бы, просчитанную операцию в форменную манную кашу и сводят на «нет» весь ваш план — слишком уж велик фактор неопределенности.

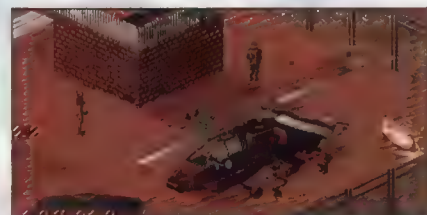
Впрочем, если есть желание, можно выносить все двери без разбора, но тогда



оценка разрушений обязательно превысит заложенный критический предел, и вам придется переигрывать всю миссию сначала. То есть опять возвращение к заранее сохраненной игре. Что, очевидно, не добавляет продукту играбельности...

Подобные «технологические» нелепости и превращают DeadLine из игры с замечательной идеей (см. ниже оценку сюжета), в игру с посредственным интерфейсом.

...Изрядно и честно помучавшись с



DeadLine, у меня сложилось стойкое впечатление, что личина местного шефа (или шефины, как угодно), подобрана с умыслом. О чем бишь я? Да о том, что завидую людям, которые, испугавшись этого стального взгляда и бычьего прищура, так и не сели за рецензируемую игрушку.

Мне не повезло — я не испугался.

Теперь я честно в этом раскаиваюсь, но время уже не вернуть...

— Angry Blot



Millennium Interactive
Psygnosis

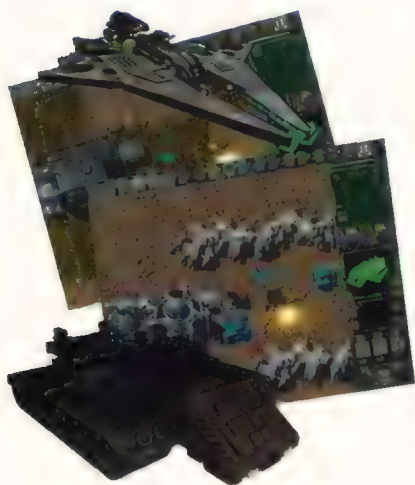
60% ГРАФИКА
30% ЗВУК
90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

65%

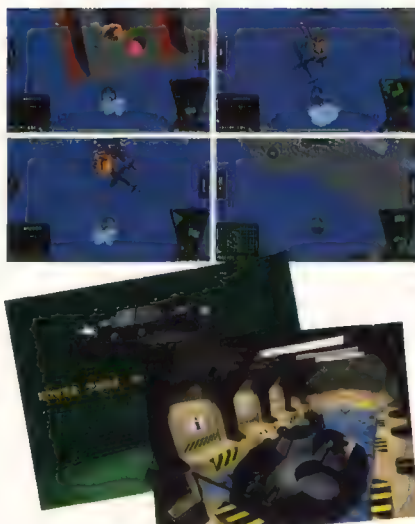
DeadLine

TOTAL CONTROL II



... и вновь продолжается бой !

PIKE



Вот пуля пролетела...
и ага ...

PINBALL



Девочка плачет - шарик улетел ...

РУССКАЯ РЫБАЛКА ВЬЮГА В ПУСТЫНЕ

СКОРО!



- Где будем делать талию ?
- На уровне груди !!!



... Другой мой товарищ,
любитель рыбалки.
Поймал большую рыбу
на крючок ...



... Мой третий товарищ, ну прямо был
героем. Он знойную пустыню пересек ...

**Lingua Match
Professional**

ОСТРОВ СОКРОВИЩ



Доступно и всерьез.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИДОВ



Каждой твари - по паре !



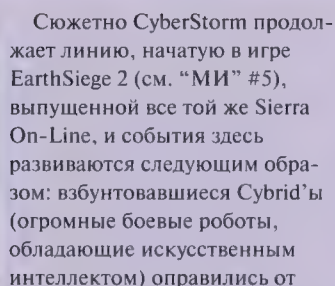
Зе Ваня, шоу аз зе
роуд ту зе Москоу ...



103482, Москва, Зеленоград, корп 360, АО "ДОКА". Тел.: (095) 536-4652, (095) 536-4020, Факс: (095) 536-5887
Электронная почта: aodoka@dokadata.zgrad.su.

Использованы слова из книжек, фильмов, песен, анекдотов, устойчивых фраз и выражений. Всем - спасибо.

ПОУМНЕВШИЕ НЕРС-РОБОТЫ ПРОТИВ МЯТЕЖНЫХ СУБРИД`ОВ

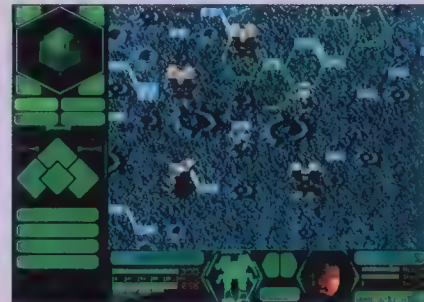


Войны роботов и людей... Кровь и живая плоть против силикона и стали... Что это: подавление бунта или борьба новой формации за выживание? Тупиковая ветвь или будущее эволюции?

Компания Sierra предложила свой вариант ответа, выпустив в середине июля стратегический продукт под названием "MissionForce: CyberStorm". Видимо, авторы новой игры в свое время всем книгам предпочитали серию MetalTech, повествующую о войнах далекого будущего с применением гигантских боевых роботов, и при покупке CS к вам в руки попадает своего рода инструмент для оттачивания тактических приемов на полюбившихся создателям героях.

вы становитесь свидетелем душераздирающей сцены собственного расстрела...

Несмотря на ярко выраженный action-сюжет, игра не так проста, как может показаться. Все-таки



После прохождения несложной тренировочной миссии вы становитесь обладателем скромного звания Unit Leader. Но этого мало: “партия и правительство” настолько вам доверяют, что выдают на руки некоторую сумму денег, достаточную для комплектации вашего подразделения. В случае удачных инвестиций отпущенных средств и при наличии тактического мышления вы заканчиваете игру в ранге главнокомандующего; иначе — суровый приговор. И

(РЕКОМЕНДАЦИИ НАЧИНАЮЩИМ И УМУДРЕННЫМ)

Тут, кстати, первого в жизни боялся (а Голубовича я боялся ужаснейшей репутацией), что CyberStorm — бонус с большой буквы, наверняка, постигнет именно его, более внимательного прищур. До чего же и разрушке все мило! Игровые экраны прорисованы настолько замечательно, что трудно оторвать глаза. Но главное, конечно же, в том, что это стратегия. И тому же похолодая (а это важно, если поднаедем WarCraft и C&C). В общем, побольше рукоприкладств, и господа геймеры, Пролукт, бесспорно, будет поглощен вами быстро и без проблем (надеюсь, что протолкнет застрявший комом в горле Space Buckle & R.R.). Кроме того, некоторые западные коллеги-скоронапалители уже поспешили объявить CyberStorm лучшей стратегической игрой на нынешнем годе. А тут еще...

Общие положения

Но к делу! Чем Неге'и отличается от Modern'ов? Поставьте "ребят" рядом и вы увидите разницу. Неге'и — это не просто модная одежда, это стиль жизни.

Вещенный оружием. Biodet'a — некое существо среднего человеческого роста, не обладающее мозгом, глоточки, но зато обладающее силой на этот счет — красивах Вег'ах. Вывод промг: Нет Вег'ах. Biodet'a — абсолютный нуль.

Биодермы бывают разными (как и Пилоты!) и отличаются друг от друга возрастом, абсолютной (или относительной) и профессиональными навыками. Есть пилоты, есть командиры, имеются и «воронкообразные стрелки» — специалисты по дальности и точности стрельбы. Однако главная (главной!) обязанностью любого биодерма является — «мгновенно эффективно стрелять, угадывая и предвидя, достигая, добиваясь».

А что мы тогда будем делать? Мы будем называть их «плотами» в виртуальной реальности. Это не так уж и дорого, а результаты стрельбы улучшатся многократно. Впрочем, постепенно, вместе с...

мучаются сами собой. Плюс — во время боя существует возможность улучшить качество выстрелов за счет раскачки их (транквилизаторы Геогласом, кокаин!). При этом, впрочем, существует риск (около 1%) забыть темп стрельбы и стать собственным (а также) соседним врагом. Но это уже совсем другие масштабы — разумеется, в реальности и в игре. Вряд ли можно сказать, что это игра для тех, кто не любит «жизнь» — скорее, наоборот, для тех, кто не любит «жизнь».

По мере прохождения миссии встает вопрос о вознаграждении. Чем выше ранг, тем большее число подчиненных и работников вы сможете контролировать. К тому же вам будут предоставляться «Заклины», особые заклинания, правда, не все сразу, что, впрочем, к концу игры, вы получите достоянием своим. Самым же оптимальным решением будет не поддаваться искушению от командования, а сразу выполнить задание лучших из лучших, и тем самым получить максимальное количество опыта и денег.

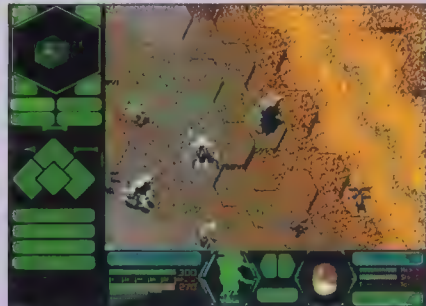
Harcin

На первом этапе в Японии разрабатывали четыре типа Неге-ов, но затем будут появляться новые образцы этих роботов, обладающие более совершенными характеристиками. Приведу краткое описание всех находящихся в мире Неге-ов.

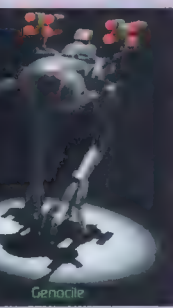
Самый легкий корпус — **Shadow**, медленный и развилки. Далее идет более тяжелый (скорее всего, легкий) **Remora**. Используются так же легкие боевую единицу в первых миссиях. После повышения в звании вам становятся доступны более сложные роботы: **Scout** — сверхзвуковая

Системные требования:
486DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM (лучше 16), SVGA, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), 6-30 мбайт на HDD, мышь, звуковая карта, модем 14,4+ (для игры по модему)

стратегия. И если в некоторых обычных wargames для достижения полной победы достаточно лишь придерживаться выработанной тактики (при условии, что она более или менее надежна), то здесь этим не отделаешься. Дело в том, что игроку предстоит защищать честь землян в трех разных



звездных системах, каждая из которых включает в себе порядка 20-25 миссий. После любого этапа производится подсчет уничтоженных Cybrid'ов и количества добытой руды (ore), и в зависимости от этого вы либо получаете новое звание, либо продолжаете игру в прежнем. Все миссии можно условно разделить на военные и те, где основной целью ставится добывание некоторого количества полезных ископаемых. Однако, повторюсь, это членение довольно условное: в ходе батальи вы



можете увлечься промыслом руды, зарабатывая себе пару лишних кредитов (правда, это сильно — и не в лучшую сторону — влияет на быстроту ваших unit'ов), а в ходе целенаправленного ее добывания много

неприятностей могут доставить столкновения с противником.

При такой, казалось бы, монотонности миссий совсем не лишним является изучение задач и целей выбранной кампании. При регулярном проделывании этой операции вам откроется всё богатство фантазии авторов, разнообразивших игру именно выполняемыми задачами. Из-за этого, а не в силу изощренности AI противника (компьютер по старинке предпочитает брать числом), вам каждый раз придется измышлять новую линию поведения ваших войск. Для победы в системе не требуется прохождения всех миссий, увиденных в списке. При достижении вами определенного ранга в их числе появится еще одна, являющаяся ключевой; за ней вам откроется дорога в следующую систему.

С ростом карьеры вам становятся доступны все новые и новые разработки современной науки. Впрочем, вашими они становятся лишь после того, как за них будут отданы немалые деньги. О них (о разработках) можно узнать из набранных мелким шрифтом сообщений, исправно выдаваемых на экран после каждой вновь полученной вами "звездочки". Замечу, что текста в игре много (даже слишком), часто он несет в себе довольно полезную информацию, а также, видимо, призван создавать настроение играющему и пояснять развитие сюжета фразами типа "...ну мы и задали им перцу! Но эти черти еще не побеждены..."

Но что это?.. Вы слышите гул машин, едва ли не ощущая витающий в воздухе запах нагретого масла. Это Hercules Bay, место, где рождаются ваши



железные подопечные; здесь вы можете приобрести новых роботов, а также починить и обустроить старых. Поверьте, именно здесь вы будете проводить большую часть времени между миссиями, и именно здесь будет коваться ваша победа. Внимательнейшим образом просматривайте списки оружия: как не всё то золото, что блестит, так и не всё то лучшее, что дороже.

Командование роботами, не наделенными в отличие от вашего противника каким-либо разумом, имеет свои нюансы. Так, любой ваш unit суть дорогостоящая груда металла с отвратительной личиной и загадочным названием Bionderm, и вам не продвинуться дальше собственной базы, если вы не свяжете взращенного вами уродца, оказавшегося искусственным интеллектом, с каким-либо боевым Herc-роботом — для того чтобы тот безропотно исполнял все ваши приказы. Впрочем, при ближайшем знакомстве вы обнаружите, что



реальнее, чем вы думаете. Опираясь на свой инстинкт, парень может покрывать за один ход фантастические расстояния. **Ogre и Giant** — современные (по тем, далеким от нас временам) боевые киберы. **Ogre** способен нести большое количество энергетического оружия. **Giant** же предназначен для экипировки баллистическими средствами уничтожения: пушками, мортирами и т.д. Для достижения наибольшего эффекта рекомендуется использовать **Patrol** в одной связке с **Lejant**.

Через некоторое время после начала миссии **Demon**. Это как бы старший брат **Ogre**, вся разница между ними только в том, что **Demon** способен нести более тяжелые виды вооружения. Еще через пару "звездочек" вы сможете использовать **Reaper**. Чтобы получить это повышение, необходимо осуществить финальную миссию первой части, а именно уничтожить главную базу **Cybrids** в системе. Приобретя **Reaper**а, вы легко и просто станете еще на три звания старше и мудрее, что тут же добавит в ваш арсенал **Juggernaut**а, совершенно нового из всех боевых роботов. Он один способен бороться с группой вражеских киберов и остаться живым и невредимым. Добавлю, что в этой системе вы должны добиться звания **Combat Commander** и снова уничтожить оплот **Cybrids**ов. Ну, а в финале вас будут ждать еще три звания, конечно же, более ценные, чем предыдущие. Когда вы ясно почувствуете, что круче вам уже не стать, можете смело атаковать последний оплот врага — это и есть финал игры. Вот только добраться до него куда

сложнее, чем вы думаете. В общем, настройтесь на пахоту (предварительно, конечно, изучив все возможности каждого из ваших юнитов).

Перед атакой

Уделяйте должное внимание разведке. В начале миссии всегда должен присутствовать маленький робот, оснащенный качественными радаром. Для этой роли хорошо подходят **Shadow** и **Sentry**. Разведку лучше всего производить следующим образом. Сначала вперед забегает разведчик (важно, чтобы у него оставалось время на возвращение — сами понимаете, что станете с роботом, задержавшись он на передовой). Затем, в случае обнаружения неприятеля — продвигаете вперед карателей. После того как они истратят боезапас, верните своего разведчика к базе и ждите.

Используйте элемент жини-карты, чтобы лучше ориентироваться с помощью радара. Дабы ваши роботы не переместились подобно черепашкам, оснастите их более легким оружием и оборудованием. Безусловно, это правило не распространяется на тяжелых ударных роботов, поскольку им не нужно проделывать длительные боевые марши. Их задача — стрельба, желательно на максимальную дистанцию. А вот на разведчиков оружие тяжелее не вешать. Это касается и всех средств защиты. Более того, ваш "шпион" и приманка должны оказываться под огнем.

Быть может, вы уже заметили, что враг тоже довольно резко богат. Не беда. Вы можете

максимально ускорить процесс пополнения запасов специальными устройствами — усилителями двигателя и дистрибуторами (Over Drive и Auto-Gliding).

Тактика нападения

Любую атаку в **Mission** лучше начинать с пробивания защитного поля. Однако не всякое оружие пригодно для этой цели. Экипируя своего робота, внимательно изучите показатели каждого вида вооружения. Помимо дистанции поражения и количества зарядов оружие различается по типам наносимых повреждений. **Damage vs. Shield** — повреждения защитного поля. Удар именно этим средством ослабляет защитное поле. **Damage vs. Armor** — повреждения брони: робот разрушается, если защита полностью отсутствует. Советую использовать эти средства для добывания вражеских киберов после снятия щита. **Penetrating Damage** — внутренние повреждения, повреждения, проникающие сквозь защитный экран и броню и разрушающие внутренние структуры роботов. Подобное оружие предпочтительнее использовать для уничтожения легких роботов, не снимая при этом щита. В случае со "здоровьями" этот метод не проходит в силу его малой эффективности.

Продвигайте роботов вслед за разведчиком группой. Более мощные машины пусть занимают первый ряд, роботов послабее ставьте во второй ряд. Сначала сделайте ход всеми роботами, затем открывайте огонь по врагам. Следует усиливать защитные поля своих роботов, направлять их ожидаемого источника удара.

CyberStorm
предоставлено фирмой "Новолан"
т. (095) 231-0510, 211-8280

[illegible]

Пространство, на котором происходят главные события (Battlefield), является собой шестиугольную карту, ограниченную в обозрении радиусом действия радаров ваших боевых машин; здесь же



Полагаю, что многие из вас, увидев главный экран CS и прочитав написанное выше, резонно заметят: “Ничего нового...”. Вполне возможно. Принято считать, что жанр был заложен достопамятной Dune II. Однако мне кажется, что CyberStorm ближе к не столь давней Juggled Alliance, на мой взгляд, одной из ярчайших пошаговых стратегий последних полутора лет. (JA, впрочем, предпочтительней; во-первых, герои — люди (согласитесь, гораздо приятней разбираться в таких характеристиках, как меткость, выносливость, умение работать с минами, нежели копать в полутора десятках обозначений типа “шасси номер такой-то” или “лазер типа SG660”); во-вторых, работа вне миссий в CS слишком мала и по большей степени механическая: набрать роботов, набрать биодермов, выбрать миссию, пройти ее, набрать роботов, набрать биодермов, и т.д.; в-третьих, в JA присутствует элемент неожиданности: то из команды кто-то уйдет, то новичок откажется на вас работать, мотивируя это тем, что вы не похоронили его убиенного товарища...)

Dgite

— Алексей Васёнов

CyberStorm

★ **Sierra**

95% ГРАФИКА

70% ЗВУК

50% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

Обратите внимание на то, что некоторые участники территории оказывают заметное влияние на силу атаки и надежность защиты. Влияние может быть как положительным: так, уем, и отрицательным. Можно использовать шестигранный диск с положительными бонусами атаки или защиты, уменьшающий бонусы атаки или защиты, уменьшающий бонусы атаки или защиты, уменьшающий бонусы атаки или защиты.

Начну с миссии под кодовым названием "Собиравание рулей". Ваша задача — присоединиться к кораблю, собирать пилотов с килограммов рулей. Любопытно, что в подполье тяжкую шахтерскую долю, вы вообще можете не испытывать врагов. Добудете полтоны рулей и отправитесь в корабль. Но если принять во внимание, что каждый убитый праг увеличивает вашу кассу на тысячу "экюдо", то все же можно и поохотиться. Стоит ли? Ну, вояжировать нелучше, там не останется ничего иного, как извести его под корень, поскольку просто так врагов от вас не отлучится. Когда все имеющиеся на карте Cybrid'ы будут уничтожены, то придется покинуть эту территорию. Лучше на это соглашаться и по-прежнему собирать рули. И тогда вы сможете вернуться к добыче [goldmine karst](#).

Ваконсе, полагаясь только на собственную интуицию (должны уничтожить вражескую базу (к примеру финальные задания). Завоевать можно выигрываться своеобразная тактика, которую называют "тактикой самоубийств". Построить несколько небольших быстрых "шешевых роботов" (тактика "быстро так много"). Шеллава Бон

Обо всем тонкостях Mission One можно узнать, конечно же, непосредственно. Но если вы хотите задать вопросы, которым мы не сможем сразу ответить, в нашей электронной системе компании, настроенной на оперативность, вы можете задать вопрос, и мы обязательно на него ответим. Если вы хотите задать вопрос, то нажмите на кнопку «Задайте вопрос».

— **W. J. HOFFMEIER, JR.**, *Editor*

Уровень дизайна и упаковка игры "Русская Рулетка"

Игра выпускается в подарочном издании:

Игра не может входить составной частью в какой-либо сборник

Черно-белая печать на диске
или цветная низкого качества



Vol.# 9660

GAMES

Рабочая поверхность диска
не красного цвета

Отсутствует твердая упаковочная
коробка и регистрационная
карточка

Диск упакован в стандартный бокс



Вместо многостраничного описания
простой вкладыш, отпечатанный
на принтере

При появлении пиратских копий звоните по телефону (095) 323-91-82

Цветная высококачественная
печать на диске с логотипами
разработчика и изготовителя

Рабочая поверхность диска
интенсивного красного цвета

Информация завода-
изготовителя (SONY DADC)



Прозрачный бокс "slim jewel-case"

Многостраничное описание
на русском языке

Твердая упаковочная коробка
типа "Sterra Box" (со специальным
вкладышем для бокса внутри)



ЗАПОЛНИТЬ ОБЯЗАТЕЛЬНО

Детальная информация о покупке игры и о ее использовании

Фамилия _____

Имя _____

Возраст _____

Род занятий _____

Домашний адрес и телефон (по желанию) _____

Название игры _____

Дата и место покупки (уточнить и название магазина) _____

Ваше пожелание по игре _____

Регистрационная карточка покупателя,
с отрывным талоном, дающим право
на скидку при покупке следующей игры

ТОРГОВЫЕ ТОЧКИ, В КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ ИГРУ "РУССКАЯ РУЛЕТКА"

КОМПАНИЯ "БУКА" — оптовая продажа, Москва, Каширское шоссе, 1, корп. 2, т. 111-51-56, факс 111-70-60, E-mail: buka@dol.ru

КОМПАНИЯ "CompuLink" — ТД "Библио-Глобус", Москва, ул. Мясницкая, 6, т. 924-26-73, "Московский Дом книги", Москва, 2-ой этаж, ул. Новый Арбат, 8, т. 913-69-63, Торговый Дом "Эдельвейс", Москва, Щелковское шоссе, 5, стр.1, Фирменный магазин "CompuLink", Москва, ул. Садовая-Триумфальная, 12/14, т. 209-54-95, дилерский отдел, Москва, ул. Удальцова, 85, т. 931-92-69.

КОМПАНИЯ "GAME LAND" — магазин "Game Land", Москва, ул. Новый Арбат, 15, с/к "Олимпийский", Москва, 8-й подъезд, торговый центр "Новый Колизей", Санкт-Петербург, Невский проспект, 135.

КОМПАНИЯ "ЛАМПОРАТ" — оптовая продажа, Москва, ул. 5-й Донской проезд, 21-Б, стр.10, т.125-11-01.

КОМПАНИЯ "Денди" — торговая сеть "Денди".

КОМПАНИЯ "BITMAN" — Москва, ул. Тверская, 16/2, м."Тверская" и "Чеховская", Москва, ул. Нагорная, 12, к.1, ст. м." Нагорная", Москва, ул. Декабристов, 38, к.1, м."Отрадное".

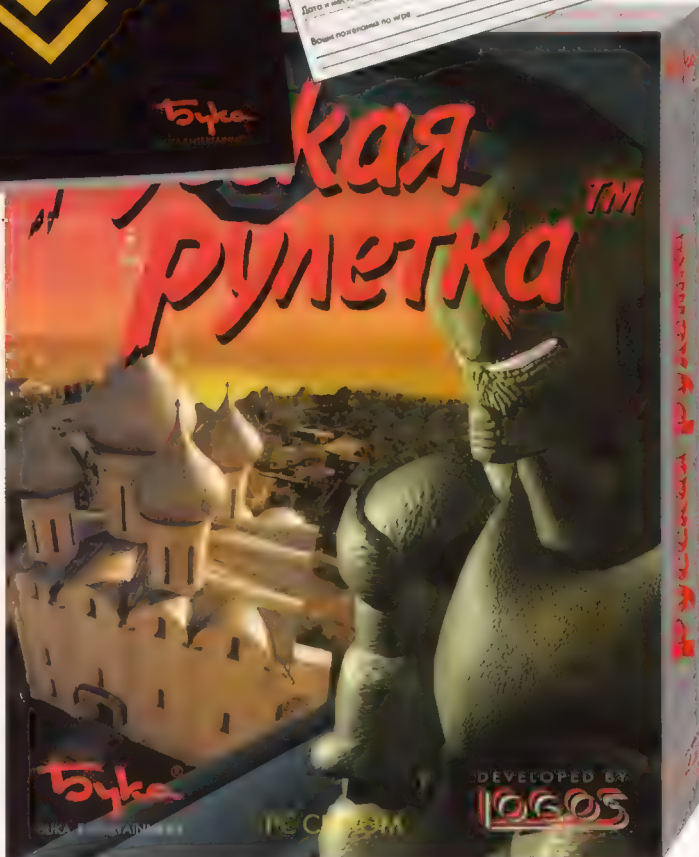
"ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО" — оптовая продажа, Москва, ул. Маросейка, 6/8 стр. 1, "Агрокомплект", комната 15, т. 928-30-31.

"ТОРГОВЫЙ ДОМ КОМПАНИЯ АМБЕР" — оптовая продажа, Москва, ул. Перовский проезд, 35, т. 273-85-87.

"1С БУХГАЛТЕРИЯ" — оптовая продажа, Москва, ул. Малая Грузинская, 51, т. 253-46-43.

"СОЮЗ МУЛЬТИМЕДИЯ" — Москва, ул. Старый Арбат, 6/2, м. Арбатская, т. 202-79-97, Москва, ул. В. Радищевская, 22, ст. м." Таганская", т. 915-10-18, Москва, ул. Вешняковская, ст. м."Выхино", 20А, т. 374-96-91, Москва, 2-й Войковский пр. 2/11, м."Войковская", т.156-19-58, Москва, ул.Ан. Варги, 8, отдел в ун."Лейпциг", м."Юго-Западная", Москва, Дмитровское ш., 43, м. Петровско-Разумовская, т. 976-04-68, Москва, стадион "Динамо", под.10, м. "Динамо", т. 213-78-36.

ФИРМА "ПАРТИЯ" — ст. м. "Алексеевская", пр-т Мира, 118-А (без выходных), т. 913-87-87, ст. м. "Полянка", ул. Б. Полянка, 3/9 (без выходных), т. 913-83-83, ст. м. "Улица 1905 года", ул. Пресненский вал, 7, (без выходных), т. 913-50-90, ст. м. "Калужская", ул.Обручева,30 (кроме воскресенья), т. 913-29-80, ст. м. "Киевская", ул. Брянская, 12 (без выходных), т. 913-57-50, ст. м."Динамо", ул. В. Масловка, 7, (кроме воскресенья), т. 213-21-04, ст. м. "Китай-Город", ул. Солянка, 1, (без выходных), т. 928-39-39.



Город бюджет?

Удивительное дело! Вместо того чтобы выпустить долгожданный Star Control 3 (ждем-с уже 4 года!), компания Accolade при поддержке Warner Interactive (издатель-дистрибутор) соорудила нечто совершенно новое, хоть и в том же стратегическом жанре. — Deadlock: Planetary Conquest.

Ирония пада и сомнения, к сожалению, обоснованы: игра — вполне симпатичная внешне и милой задумкой — для состязания с компьютером пригодна мало. Ставкой прост AI (в лучшем случае — как три рубля рублями, да и то бумажными). Разработчик объясняет свой казус тем, что, мол, рассчитывая в первую очередь на multiplayer-игру, пошел и модеру. Но нам от этого и не легче, и не веселее. Нам при то грустно.



Сюжет

Далекое б. (слово от частого употребления затерлось, поэтому мы, с вашего позволения, воздержимся здесь от его полного написания —

пусть отдохнет, хорошо?). Нашу Г. (аналогично) заселяют семь разумных, но абсолютно оригинальных — и внешне, и по складу мышления — рас, так сказать, братьев по разуму. Братьев ли? Похоже, ребята спят и видят своих соседей в гробу, а себя — впереди да на белом коне властелина Г.

Но не суть... Некоторое время назад была открыта доселе неизвестная планета Галлиус IV, оказавшаяся самым богатым и загадочным небесным телом Вселенной. Следовательно, овладевшая ею счастливица-раса тут же стала бы наиболее могущественной и смело могла присматривать себе белую конягу. Немудрено, что за обладание планетой мгновенно разразилась жестокая драка!

Но вскоре пять из семи воюющих сторон опомнились и заключили соглашение, по которому на планету должны высадиться колонисты от каждой из рас: кто первым построит пять городов или уничтожит соперников, тот и вступит в права. И только Skirineen'ы отказались честно соревноваться и покинули место брани, пообещав напоследок вскоре вернуться. В действительности же

полного их исхода не произошло: упрямая раса оставила на орбите корабль-инкогнито, укрыв его от непрощенных гостей. Одним словом, связь с ними возможна (к примеру с целью купли-продажи чего-либо), но не желательна: контакт с мятежниками грозит вам большими неприятностями, ибо в соглашении особо оговаривался запрет на общение с ними. Последняя же из рас —



Толаны — даже и не вступала в конфликт, а их владительница стала консультантом всех колонистов, вероятно, надеясь на милость будущего победителя.

Такова предыстория Planetary Conquest. Начинаем играть.

Игра

Начальные условия

Deadlock стартует с выбора всевозможных начальных условий. Остановимся на главном.

Во-первых, это сила компьютерных игроков. Каждому из них можно дать многочисленные форы, но можно, напротив, заняться о собственном халатном благополу-



чий, существенно ослабить компьютерный разум, запретив ему, к примеру, разрабатывать новые технологии. Честно говоря, для кого предусмотрено такое колоссальное упрощение, я так и не понял, ибо AI и без того не блещет. Но об этом ниже...

Помимо уровня сложности вам предлагают создать планету, за которую и предстоит сражаться. Можно выбрать соотношение лесов, морей, рек и т.д., а также величину планеты и ее тип. При желании можно наполнить данную планетную форму любым содержанием, начиная с тропиков и заканчивая пустынями или вечной мерзлотой. Правда, и это очередное мое сожаление, тип планеты влияет лишь на ее внешний вид, совершенно не затрагивая прочих аспектов.



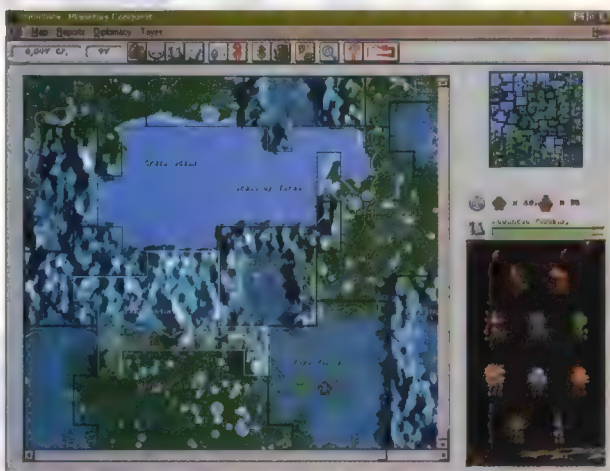
Наконец, игрок может решить, сколько городов необходимо возвести для победы. По умолчанию их пять, и я не советовал бы менять это число, иначе игра становится слишком простой. Потом вам предстоит выбрать расу (можно играть и за людей). Замечу, что каждый народец наделен кучей специфических черт, что делает его хоть в чем-то, но сильнее остальных. Скажем, про Тарзов (Tarh) сообщается, что это... боевые бегемоты, нуждающиеся в огромных количествах пищи (обжоры перелюнули по этой части всех остальных). В заключение, остается подобрать место для посадки — территорию, с которой начнется колонизация планеты.

Колонизация

Вы имеете дело с пятью планетными видами: есть равнины, есть леса, горы, болота, а также океан. Вода она и есть вода, а вот остальные типы местности имеют свои особенности, и именно от ландшафта зависит, какие природные ресурсы будут преобладать на данном участке. Так, на равнинах пасется много "съестного", в горах наличествует железо и эндуриум (неизвестный прежде минерал), в лесах — древесина, а в болотах "водится" такая полезная штука, как энергия. В свою очередь, любой из участков планеты разбит на некоторое число квадратов, в недрах которых "спрятано" определенное количество полезных ресурсов, но в горах, к примеру, совсем мало еды (в отличие от тех



Системные требования:
486DX/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 15 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, Windows 95/3.1 + Win 325+Win G



же равнин). Имеющиеся на некоторых квадратах ресурсные значки свидетельствуют о преобладании здесь именно этого объекта добычи. Древесина, железо и эндуриум нужны для строительства — новых зданий и военных юнитов. Впрочем, это не единственные необходимые компоненты, но об этом тоже чуть позднее... Энергия требуется для нормального функционирования всех сооружений, а обильная еда, легко догадаться,



влияет на плановость прироста населения.

Итак, вы припланетились. Надеюсь, вы не забыли, что святая цель каждого вновь прибывшего поселенца сотворить целых пять городов (это называется City Center). Для чего сначала необходимо эти пять строительных площадок (территорий) колонизировать. Казалось бы, все просто, но: во-первых, строительные работы нынче дороги, а во-вторых, враг не дремлет, и стоит вам срубить хотя бы несколько ключевых зданий, будьте уверены, ребята тут же займутся повторением ваших подвигов. А защита? Без достойной охраны, ваша новоиспеченная колония будет в одночасье превращена в горы пепла. В общем, не все так просто в подлунном мире...

Но приступим. Начнем с фермы: где более всего еды, там и возводим. Ферма — это не только колонистское пропитание, но и запасы древесины. Затем беремся за постройку нескольких шахт — это будущее железо. Не стоит забывать и о жилье. И вообще, главное в колонии — люди (естественно, если вы играете за коллег по человечеству), которых вы можете по собственному желанию распределять на различные работы. Рабсила нужна всюду! Чем больше людей вы назначите на какое-либо задание, к примеру на добычу железа, тем больше железа за один ход будет промыслено. Одним словом, мало народу — плохие успехи. Кстати говоря, людей можно перемещать с территории на территорию —

хотя это и дорого, зато очень удобно при освоении новых земель (дело в том, что в некоторых местностях прирост населения идет значительно медленней, чем в других районах: так, если на равнине порой может жить до 5 тысяч человек, то в заболоченных местах общая численность поселенцев обычно не превышает тысячи, да и рост народонаселения идет поистине черепашими темпами; именно для того и существует возможность переброски людей с места на место).

Вернемся к строительству базы. Начав сооружение основных зданий на первом участке (строятся они как правило за 3-4 хода), стоит подумать и про колонизацию соседних территорий. Если они еще не заняты, достаточно создать колонизационный корабль и "повесить" на него функцию постройки стартовой базы. На следующий ход вы будете иметь под контролем уже две территории. Чем больше земель у вас под пятой, тем больше ресурсов и тем ближе к победе! Но колонизация — это не все, нельзя забывать и о науке: вы можете трудиться как над промышленными нововведениями, так и военными, транспортными... Поначалу даже кажется, что количество возможных изобретений просто безгранично...

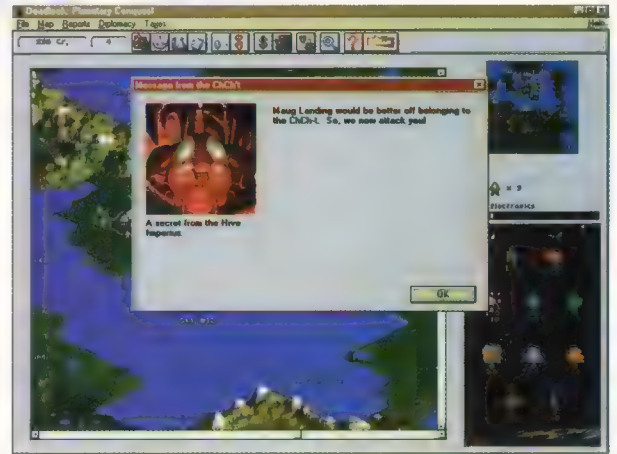
Фермы, шахты, а теперь металлургия. Освоив последнюю, вы сможете строить фабрики и переплавлять добытое железо в сталь. Для чего? Несмотря на то что сталь и железо по сути дела абсолютно равнозначные ресурсы, чистого железа на что-либо требуется порядка 100 единиц, а стали в 5 раз меньше. Выгода налицо, тем более, что процесс переработки не так уж и дорог. Позже вы сможете постигнуть и технологию добычи и переработки эндуриума в иридий. Цель этой трансформации — та же, что и в случае с железом-сталью, но это потом, так как вы еще не в состоянии возводить основные здания и добывать некоторые ресурсы.

Научные исследования начинаются с постройки светоча знаний — университета. Законы те же — чем больше университетов сооружено, тем быстрее будут идти научные изыскания. Впоследствии ваши научные школы, помимо теоретических исследований, смогут заняться прикладными задачами — в частности, производством электроники, которая понадобится для сооружения ряда военных юнитов. К слову сказать, спустя некоторое время университет можно будет перестроить в более мощную научно-

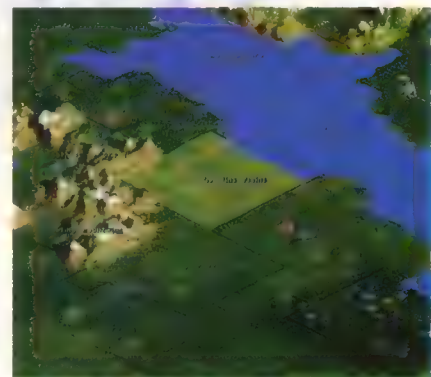
техническую станцию, которая, в свою очередь, тоже будет подвержена модернизации, и т.д. При этом обычно достигаются два эффекта: увеличивается

производительность и уменьшается размер постройки. Что немаловажно, ибо площадь вашего участка не безгранична, и производить его застройку следует аккуратно и обдуманно; и если до реорганизации университет занимал четыре квадрата, то после — только один.

Как видите, таким образом высвобождается масса свободного места, которое вы, естественно, можете использовать по своему



усмотрению. Вообще говоря, Deadlock позволяет "апгрейдить" практически любое здание, превращая его в нечто более мощное и современное. И еще одна важная деталь. Поначалу вы получаете энергию с помощью специальных ядерных электростанций, но позднее (при наличии соответствующего научного открытия) эти же станции смогут производить антиматерию, являющуюся самым ценным "материалом" при сооружении

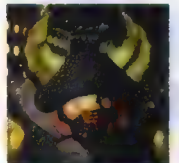
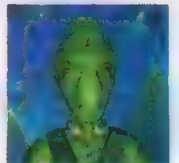
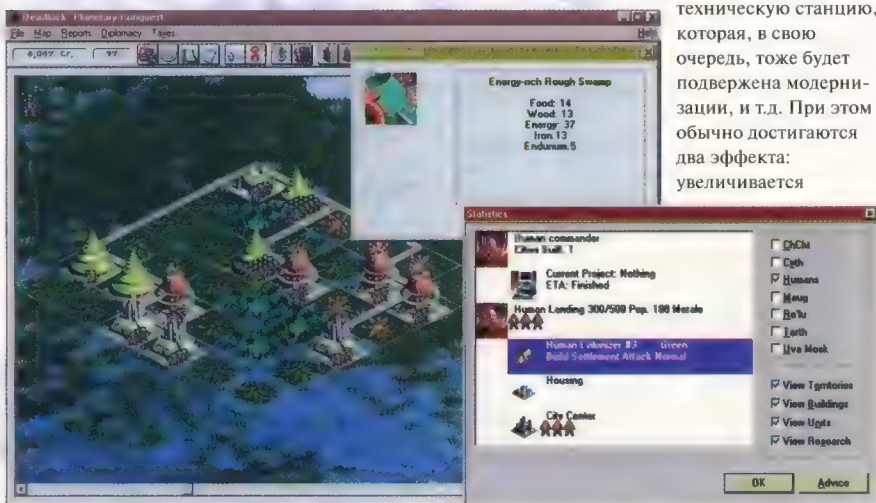


военных юнитов и защитных объектов (лишь с антиматерией вы сможете построить надлежашую защиту, которая легко "заткнет за пояс" любую другую из доступных в игре).

Но! Но на все это нужна звонкая монета. И это тоже вопрос вопросов. У вас есть несколько источников дохода. Налоги — если они слишком высоки, то мораль населения быстро пойдет на убыль, что может привести даже к бунту! (Чтобы избежать подобных катаклизмов, необходимо строить музеи, центры отдыха и прочие развлекательно-успокоительные комплексы!)

Далее. Если ваши склады переполнены бесполезными материалами, их можно продать той самой расе отщепенцев, что, как вы помните, оставила на орбите один из своих кораблей. Это второй источник для пополнения казны. К слову, у орбитальных жителей при необходимости можно купить нужные ресурсы, технологии, военную технику, правда, удовольствие это дорогое (в дополнение ко всему за связь с изгоями на вас могут обрушиться объединенные силы соседей).

Наконец, рентабельны и некоторые



сооружения, к примеру аэропорт или собственно City Center, дающие возможность получать доход от торговли, хотя на самом деле вы... ничего и не продаете. Но денежки все равно капают. Фокус, да и только!

Combat

Подводим черту под всем сказанным выше. Вы развиваете науку, накапливаете полезные ресурсы, создаете мощную армию. Так вот, именно на ней в конечном итоге все и

здесь очень, очень небогато.

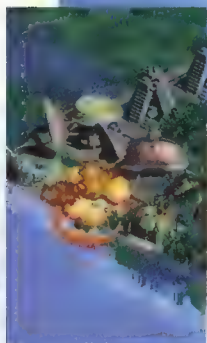
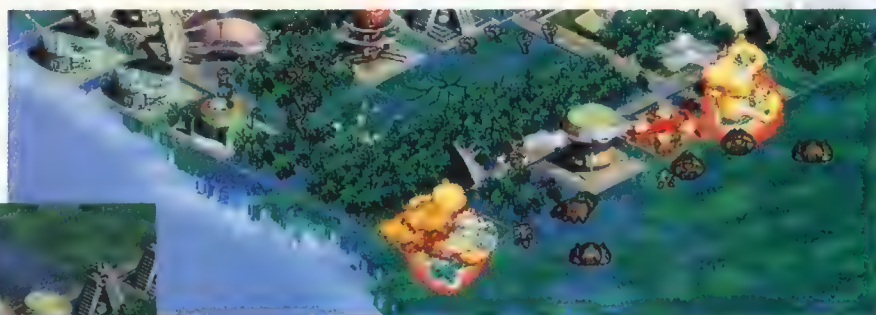
Итак, "сражение". Перед битвой вы можете указать солдатам, чтобы они уничтожали только определенные силы противника, к



примеру исключительно живую силу или защитные сооружения. Сделано это с той целью, чтобы в случае победы вам досталась невредимая, а значит, и управляемая вражеская база. Впрочем, кто знает, вдруг вы захотите сравнить ее с землей? Нет проблем.

Если же вы пока не чувствуете себя готовым к масштабной атаке, можно выбрать более аккуратный путь. К примеру выслать шпионов и предварительно прошупать противника; можно также заняться диверсиями (отравите запасы воды, и вся недолга!). Но самое полезное на первых этапах — возможность незаметно стащить какую-нибудь технологию или похитить некоторое количество ресурсов противника. Это рискованно, но зато во много раз ускоряет процесс, кроме того, вы почти бесплатно получаете требуемые разработки и полезные ископаемые. Приятно и то, что есть возможность выдачи юнитам команды на отступление при определенном уровне

фокусируется. Разрабатывая новые виды оружия и боевой техники, со временем вы получаете возможность создать дюжину пехоты, замечательные самолеты, военные корабли и даже ядерные ракеты. Собрав достаточно сил, можно попробовать напасть на какую-либо соседнюю державу. Увы,



собственно сражение в Deadlock напрочь отсутствует. То есть оно, конечно, есть, но вы не принимаете в нем абсолютно никакого участия. Для того чтобы напасть на противника, нужно лишь высадить на его территории десант. И все!

Зато после окончания хода можно наблюдать небольшой мультимедиа, из которого и выясняется, проиграли вы или выиграли. Виктория или разгром определяются исключительно соотношением сил противоборствующих сторон и количеством защитных сооружений у неприятеля. Другие факторы, к сожалению, не работают... И это грустно, особенно если вспомнить, что и по части боевых юнитов

повреждений. В этом случае появляется минимальный шанс, что ваши бойцы успеют тактично ретироваться под шквальным огнем противника и сохранить свои драгоценные жизни для будущих подвигов во благо...

Хула

И несколько слов в заключение, слов хулы... Если поначалу Planetary Conquest производит весьма светлое впечатление, то, подергав некоторое время ниточки игры, начинаешь четко понимать, что она вовсе не так хороша, скорее даже наоборот.

Почему? Главная причина — чрезвычайно чахлый AI. Другими словами, компьютер просто туп до безобразия! Скажем, если первоначально наделить железного парня всевозможными бонусами, компьютерные игроки, возможно, смогут напасть на вас и даже победить; но стоит вам поиграть чуть дольше и хотя бы немного развиваться, AI просто опускает руки. Разумеется, в полном бессилии. Или, напротив, поднимает, демонстрируя свою бесповоротную умственную отсталость. Уж извините, но это так. Компьютер напрочь отказывается использовать свои преимущества, чтобы продолжать дальнейшее развитие, практически застывая на стартовом "пеленочном" уровне. Молчу уж

о серьезной заторможенности и нерасторопности противной стороны: вы легко можете уничтожить сразу несколько неприятельских баз, а в ответ — тишина, на вас могут даже не напасть...

С чего бы это? Ответ на это дает сама Accolade. Вместо того чтобы заняться созданием грамотного и сильного AI, создатели громкогласно объявили, что игра ориентирована в первую очередь на модные и сетевые (Internet) баталии. Может, это и правильно? Настырный Internet стучится во все двери, все резко "омультимедийерилось". Не знаю, не знаю...

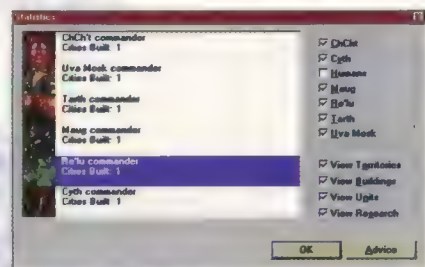
Впрочем, оставим недоразвитый AI в покое, дело не только в нем. Нельзя не сказать (что называется, не могу молчать!) о некоей одурманивающей монотонности игры, ограниченном числе ресурсов, отсутствии разнообразия в боевой технике и, это уже



звучало, об абсолютной невозможности влиять на ход combat'a, что само по себе предельно нелепо! В дополнение ко всему, в Planetary Conquest полностью отсутствует дипломатия, замененная на возможность общения игроков непосредственно в ходе игры. Вы не можете заключать мир, объявлять войну, обмениваться технологиями... Торговля же, если помните, и вовсе сведена до какого-то циркового трюка (прибыль черпается едва ли не из воздуха).

Может, я и жесток, но при оригинальном сюжете и приличной графике игра один на один с компьютером до зевоты скучна. И это еще вопрос — "исправится" ли она в случае соперничества одного "живого" юзера с другим. Скорее нет, чем да...

— Петр Давыдов



★ Accolade

85% ГРАФИКА

75% ЗВУК

85% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

60%

Planetary Conquest

Deadlock

Охота на ведьм.

открытие сезона



...Звон разбитого стекла (прозвучало очень явственно и натурально), само собой, заставил подумать о нехорошем. Холодея от недобрых предчувствий, я бросился в ту комнату, где развлекался оставленный один на один с компьютером приятель. Картина, к счастью, была почти идиллической: человек увлеченно терзал компьютер, пытаясь приструнить разбушевавшихся монстров. Клавиатура, конечно, страдала, но все стекла — даже мониторное! — были целы. “Вот гад... — змею шипел человек, — где ж ты столько топоров набрал!.. Ладно, погоди, сейчас я тебя мухомором!..” Развлечение называлось Witchaven 2, и сила его была такова, что обычно равнодушный к компьютерным играм приятель выпал из нашей действительности на пару полновесных часов.

Горячие головы, приверженцы первой части игрушки, утверждали, что по их стопроцентным сведениям Blood Vengeance затмит даже Quake, впрочем, тогда еще не рожденный. Они, конечно же, преувеличивали. Игра хороша, но поклонники великой id могут спать спокойно. Сенсации не произошло. Просто авторы очень добросовестно проделали работу над ошибками, учтя все недостатки первого Witchaven'a. И результатом этой работы, что принципиально, стал именно Witchaven 2, а не версия 2.0, или дополнительные уровни с новыми монстрами.

...Ведьмы были уничтожены. Стоя на развалинах цитадели, я наблюдал, как вулкан, решившийся наконец на ритуальное огненное крещение, затопливает остров смертельной лавой. Казалось, сама стихия решила очистить эту землю от скверны. Ужасный грохот, от которого содрогнулись скалы, заставил бежать людей к берегу. Страх того, что в последнем всплеске злобы проклятая земля увлечет нас за собой, помутил рассудок. Мои люди, бросая поклажу и оружие, прыгали в лодки; я покинул

Компания Capstone, издатель первого Witchaven'a, очень недолго держала нас в неведении: минул всего лишь год, и sequel, точное название которого Witchaven 2: Blood Vengeance, выглядящий куда бодрее и играбельнее предшественника, тут как тут — с современной графикой, свежим сюжетом и, слава богу, нетронутыми прежними удачными находками. Безвестная команда разработчиков Intracorp Entertainment явно не зря ела свой хлеб: если первая игра при всех своих достоинствах все же числилась в стойких клонах бывшего тогда в силе DOOM'a и волненс-ноленс осталась в тени (о ней говорили, но в “топах” она не задержалась), то сейчас ничто не мешает Blood Vengeance (DOOM в прошлом, Quake — из другой оперы, к тому же флер РПГ всегда облагораживает) начать более успешную карьеру — все вроде бы при ней. Во всяком случае нам игра показалась очень удачной. Чего и вам желаем.



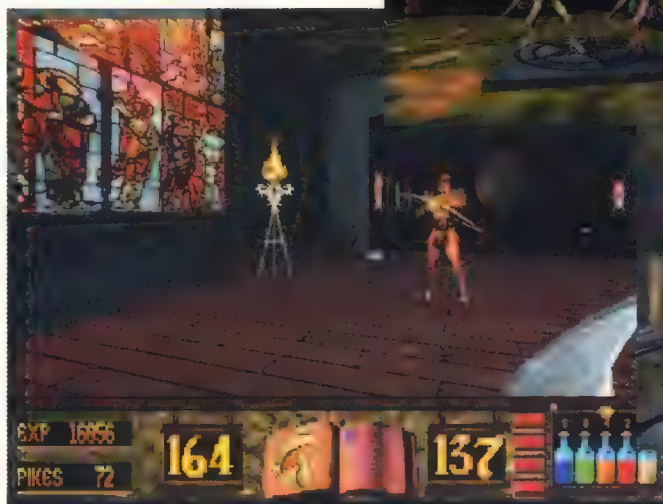
берег последним...

Приятным сюрпризом оказался редактор уровней, включенный создателями в комплект поставки, — очень грамотный и удобный в работе продукт. Программа, позволяющая редактировать как уже готовые — фирменные — уровни, так и создавать свои собственные, работает в двух режимах. В первом (2-D) рабочий экран имеет так называемый CAD-вид. Уровень представлен в виде цветной плоской схемы с условными обозначениями. В другом (3-D) пользователь смотрит на моделируемый уровень глазами игрока. Тешить свое самолюбие, создавая что-то новенькое, можно в любом из них. Недолгая практика автора этих строк показала, что для генерального планирования уровня удобнее применять режим 2-D, а для детальной проработки — 3-D. В последнем случае вы вольны населять свои этапы любыми образами, используемыми в игре.

RPG, конечно, не авиасимулятор, но и здесь управление никак нельзя назвать элементарным. В чем-то оно даже неудобно. И хотя с ним свыкаешься довольно быстро (плюс — в мануале есть клавиатурная

раскладка), сначала последовательности типа “Alt + Scroll Lock + Left Mouse Button” заставляют нервничать. В этой связи советую вам предварительно проштудировать обширный Readme-файл (совет скорее обращен к поклонникам “левого софта”): здесь есть и описание игры в целом, и подробная инструкция по работе с редактором. Последняя довольно нудна, но избавит вас от знакомства с программой методом проб и ошибок, при котором просто по определе-





привело тебя в этот замок, определяет как последовательность дальнейших

нию неизбежные глухие зависания машины.

...Наверное, сама судьба вела нас сквозь бушующее море, управляя рукой кормчего. Скоро на горизонте показались родные берега, и вот уже команда сходит на берег под приветственные крики встречающих. Народ, извлеченный от гнета нечистого, ликовав при виде своих героев. В нашу честь в замке был дан роскошный прием, на котором присутствовал весь цвет королевства. За столом я чувствовал на себе пристальный взгляд принцессы Элизабет. Польщенный вниманием столь высокой особы, я несколько перестарался, провозглашая тосты в честь королевской семьи: глаза, утомянные долгой дорогой и вином, стали закрываться все чаще и чаще...

Очень сильное впечатление производит сюжет продолжения, благодаря которому мы впервые можем говорить о слиянии двух классических жанров — RPG и 3D-Action. Ведь что было раньше: нам оставалось только догадываться, что подвигло главного героя на тернистый путь истребления всего живого. Фактически игроку предлагалось самому додумать начало истории, а о ее литературном конце (то, что мы пали смертью храбрых или, напротив, размазали негодяев по стенкам, а теперь отчего-то торжествуем, хотя, возможно, надо горько рыдать, — никакой не конец), в лучшем случае, можно было судить по скупым экранным строкам после заключительного выстрела (удара мечом, апперкота). Здесь иначе. Ясное понимание того, что

действий, так и интерес к игре в целом. Безусловно, в игре по-прежнему отсутствуют специальные задания и многоплановые цели (цель осталась прежней: добраться до конца уровня и в финале прикончить главного злодея), но теперь хоть понятно ЗА ЧТО и ПОЧЕМУ.

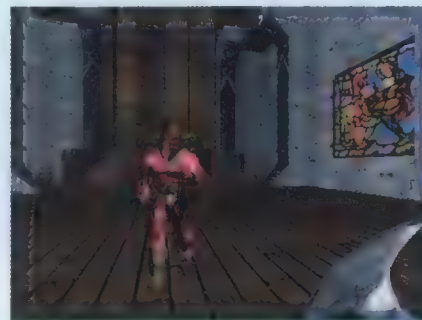
В отличие от остальных "поддумков" переход на следующий уровень осуществляется не нажатием некоего "главного рубильника", а при совпадении двух весьма важных вещей. Во-первых, вы должны отыскать пентаграмму (для незнакомых с предметом обсуждения поясню: это такая пятиконечная звездочка, помещенная в круг); а во-вторых, необходимо найти "место приложения" найденного сокровища (как правило это некоторая область на полу или постамент, помеченные все той же пентаграммой). И если вход в следующий круг ада обнаружить довольно просто, то ключик от него лежит, как говорится, за семью печатями. При этом нехило охраняется.

Кульминацией же игры станет встреча с главной предводительницей темных сил на отдельно взятом участке суши. То бишь с Cirae-Argoth. Признаться, я ожидал увидеть нечто горбатое, с бородавкой на крючковатом носу и помелом в трясущихся старческих руках. Оказалось, что мои сведения о колдуньях несколько устарели. Если вам случится добраться до этого эпизода, вы увидите оборотистую бронетку, столь сладострастно извивающуюся при произнесении заклинаний, что лично я минут двадцать просто бегал за ней, не причиняя красоте никакого вреда (к слову сказать, престелница отличается большой мобильностью). Все это время дама швырялась в меня огненными шарами и вызывала из небытия толпы здоровенных мужиков с оскаленными мечами. Если бы не то обстоятельство, что я пришел на свидание, прихватив с собой охапку мухоморов и талисман теней, то, уверяю вас, мое наслаждение от общения длилось бы не более тридцати секунд. Как выяснилось много позже — во время работы с редактором уровней, игра имеет интересную особенность: она кончается в тот самый момент, когда вы убиваете Cirae-

Argoth. Независимо от того, где и на каком уровне вы находитесь.

...Пробуждение было мучительным. Голова болела так, что хотелось умереть. Пошатнувшись, я схватился за спинку кресла и тут же заметил нечто странное: тронный зал был пуст. Молчал и замок. Выскочив в недоумении на воздух, я изумился еще больше, мгновенно забыв о дикой рези в самых глубинах мозга: день был в самом разгаре, но базарная площадь казалась мертвой. Не успев осмыслить весь ужас увиденного, я скорее почувствовал, чем услышал, шелест огромных крыльев...

Улучшенный engine по сути позволил создать новый Witchaven-мир. Но главное — было исправлено основное упущение первой части дилогии. Абсолютно плоские



противники заменены на вражьи морды трех категорий: псевдообъемные (вроде не плоские, однако не имеющие ни спин, ни боков), почти объемные (нет слов, хороши, не хватает только все той же спины, плюс — будучи отправленными на тот свет, лежат бесформенной грудой пикселей) и совершенно новые, полностью трехмерные уроды и уродцы всех мастей и размеров. Из всех виденных мною врагов под всегда приятную категорию "одевающиеся" (в отличие от летающего синего шарика, стреляющего неизвестной природы разрядами и носящего красивое имя Willow Wisp) стопроцентно попадают: Skeleton — зловещего вида скелет (весьма хрупкий, что легко проверить, если у вас есть топор); Imp — нечто зеленокожее, поражающее размерами передних конечностей, — при личном контакте норовит зайти со спины; Guardian — голова-переросток без

Системные требования:
486DX2/66 (для SVGA лучше Pentium), 8 Мбайт RAM, 62 Мбайт на HDD, VGA (320x200)/SVGA (640x480), 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь (желателен джойстик)



всего остального, опасная тем, что... не внушает опасений, но при любом удобном случае плюется огнем; Ciraе-Argoth — без комментариев.

Кроме перечисленных супостатов, вам придется тесно общаться с семью видами исчадий ада и их модификациями, отличающимися друг от друга только вооружением (а значит, и степенью наносимого вам ушерба). Из этих наиболее экстравагантной внешностью отличается Mino Drake (представьте себе рогагого червяка с алебардой наперевес), а самым опасным является семейство Midian Warriors — огромные черные рыцари, размахивающие двуручными мечами. Некоторые проблемы может доставить Ciraen Sentinel, вооруженный луком, но если вы научились быстро перемещаться, то скоро его угрозы станут блефом — стрелы имеют обыкновенные кончаться. Бедолага будет вынужден идти с вами врукопашную, но самбо — не самая сильная его сторона.

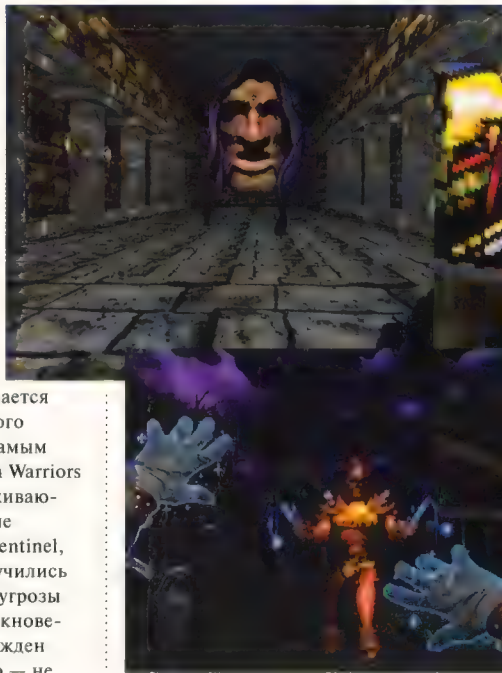
Единственным штрихом, способным слегка омрачить обрисованную мной благостную картину, является тот факт, что враги так и не поумнели. А жаль. Они по-прежнему предпочитают брать не умением, а числом, то есть наваливаться на вас всем нечистым миром. То немногое, чему некоторые из них научились, — это лишь смена местоположения во время схватки.

Не претерпело изменений и оружие. Все так же тупится о стенку меч, все так же "радуется" встрече с "утренней звездой" монстры. Впрочем, все эти железздки становятся более или менее дееспособными лишь после того, как вы побываете в некоем волшебном фонтане (кстати, его еще надо найти). Это вовсе не означает, что, скажем, секирой нельзя пользоваться, не омыв свои телеса в этом благословенном водоеме. Вовсе нет. Но эффективность ваших попыток воплотить здоровое желание дойти до конца игры напрямую связана с результативностью действий по уничтожению противника. Оружием да без фонтана — это, братцы, того...

В общем, мне показалось, что основным средством расправы над расшалившимися неприятелем являются заклинания. Они невероятно разнообразны: от открывания дверей до полного истребления врага в пределах видимости. В последнем

особенно преуспело заклинание, изображаемое грибом. Что тут скажешь?.. Враги с утробным криком разлетаются на кровавые доскуты. Неизвестно, что за гриб имели в виду авторы, но действует он, как... короче, впечатляюще действует.

...Ошеломленный, я смотрел на огромного дракона, спускающегося с неба. Лишь шелест его крыльев в городском безмолвии, родствен-



ном тишине древнего мавзолея, говорил о том, что я не сплю. Двигаясь с невообразимым для его размеров изяществом, чудовище приземлилось прямо передо мной. "Ты тот, кто называет себя Грондовалом?" — вопрос закрутился мягким завершающим рыком. Пораженный размером собеседника, но пытающийся все же держаться с достоинством, я выдавил: "Да... Кто ты?.. И... где мои люди?.."

"Кираи очень зла на тебя. Не следовало убивать ее сестру. Ты можешь найти ее на севере, где она строит новую цитадель тьмы, взамен разрушенной. Она хочет дать тебе шанс... Именно поэтому я трачу время на пустые разговоры..."

Молвив это, он одним взмахом огромных крыльев взлетел на крышу городской ратуши. Через несколько минут город запылал в огне единого пожара, а о драконе напоминала лишь темная точка в северной части неба...

На прежней высоте осталось звуковое оформление. Лелеющий душу звон разбитых витражей дает понять нечисти, кто тут хозяин. И все так же жутко стонет наш герой, попадая, скажем, в раскаленную лаву. Добавилась лишь возможность выбора сопровождающей музыки. Но не этот приятный штришок обеспечит Witchaven 2 возможную всеобщую любовь и уважение. Скорее всего, всенародно любимой особенностью игры будет... дробь барабана,

зрители замерли... будет возможность игры в Deathmatch! Едва ли не все несостоявшиеся покупатели, уже потянувшись к кошельку, передумывали покупать первый Witchaven именно в тот момент, когда узнавали, что игра не сможет развлечь их и их друзей долгими зимними вечерами. Теперь это в прошлом.

...Глядя на пылающие дома, я чувствовал поднимающуюся во мне ненависть. Попрошавшись с родными местами, я пошел прочь от города по единственной дороге, выходящей из него. Она вела на север...

— Алексей Васёнов

P.S. Самым нетерпеливым предлагается на выбор несколько чит-кодов. Система их использования такова: во время игры нажимаем BackSpace (игра должна остановиться) и набираем заветное слово; после чего легонечко (чтоб не спугнуть) трогаем клавишу Enter.

SHOWMAP
WEAPONS
SPELLS
KEYS
POTIONS
INVIS
NUKE
NOBREAK
LEVELxx
MARKETING
HEALTH

вся карта
все оружие
все заклинания
все ключи
все снаряды
невидимость
смерть всем врагам уровня
непортящееся оружие
переход на уровень xx
бессмертие
добавление "здоровья" до 100% (только после кода POTIONS)
добавление вооружения
добавление силы

ARMOR
STRENGTH

★ Capstone

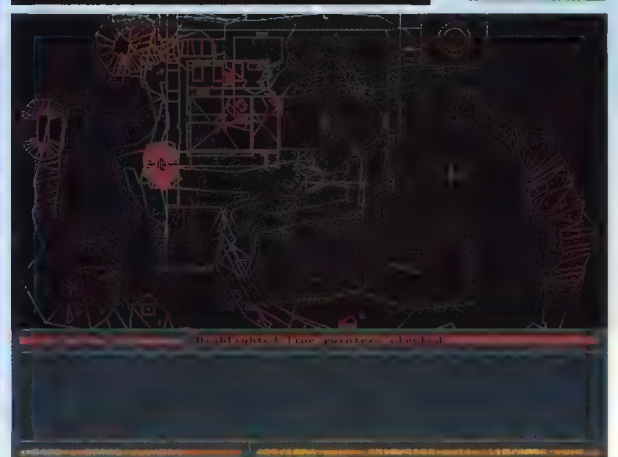
80% ГРАФИКА
70% ЗВУК
80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

Witchaven 2

Witchaven 2
предоставлена Электроническим
обществом. тел. (095) 921-7777

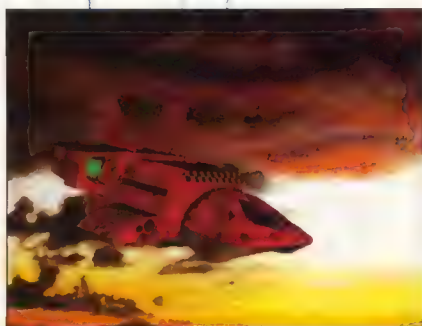


Мужефобки и сильнополюе

Gender Wars. Accolade. DOS. 640x480. Action, сильно смахивающий — и внешне, и по играбельности — на такие конфетки этого жанра, как Syndicate и Crusader: No Remorse. Вам мало, подавай подробности? Пожалуйста: некий технократический мир; мужчины на дух не переносят дам, а дамы готовы аннигилировать всех представителей сильного пола (впрочем, не только готовы, но и... мужики, как водится, тоже за оружием в карман не лезут); размножение происходит с помощью клонирования; согласно сценарию, сильнополюе отчего-то не отличаются особым умом (неужели за сюжет отвечала женщина?!)...

Системные требования:
486DX/33, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 20 Мбайт на HDD, MS-DOS 6.0+, VGA/SVGA (1 Мбайт памяти, VESA-драйвер), звуковая карта, мышь

Итак, они бьются, колотят друг друга, мучаются с выполнением разнообразных миссий, а мы спокойно наблюдаем. Верней (что это я?) — руководим и



направляем, приняв одну из сторон. Любопытно, за кого будете играть лично вы? Лично я... впрочем, об этом ниже.

Мы в командном пункте: задание на операцию, инструктаж, "последнее прости", демонстрация общего плана атакуемых объектов,

описание целей... И в бой? Нет, сначала набираем команду из резерва и вооружаем ее: кроме стандартного пулемета, можно вручить своим войскам кое-что из имеющегося оружейного НЗ.

Кто же они, ваши воители? Перед первой миссией в вашем распоряжении находится более двух десятков бойцов ("бойчих"), четверо из них относятся к сливкам местного воинства, характеристики остальных плавно мигрируют со слов "орел" и "ухарь" до уничижительного термина "чайник"; то же и со званиями. Каждый "пес" войны полов, помимо звания, обладает четырьмя основополагающими параметрами — точностью, реакцией, сообразительностью и агрессивностью. Все эти эпитеты (кроме последнего) имеют свойство усиливаться/улучшаться со временем. А вот излишняя агрессивность — это бич.

Представьте себе картину: резко настроенные против неприятеля бойцы, заведя вдалеке цель, тут же убегают в ее направлении и... зачастую оказываются в центре жуткого скопления врагов, где, естественно, погибают. Если, конечно, вы не успеете отозвать их или прийти им на помощь.

Продвижение в звании определяется полученными за миссию очками, кои начисляются за убитых противников. Понятно, что при этом улучшаются и параметры бойцов.

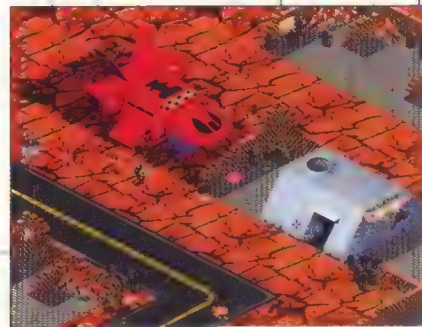
Миссия еще не начата, но каждый воин уже наделен некоторым запасом энергии, который можно распределять между защитой и "вооруженческими" нуждами. Когда этой энергии приходит конец, остается лишь стрельба из пулемета, и при прямом попадании в героя он с легкостью

умирает. Дополнительные — более мощные — виды вооружений обычно либо потребляют энергию солдатиков, либо имеют ограниченный боезапас, который восстанавливается только к следующей миссии (мне ни разу не встречались на этапе патроны или иные боеприпасы — может, не везло?). Впрочем, энергия все же пополняется — делается это в специальных кабинках, изредка встречающихся по дороге, — почти как в Crusader'e.

Во время боя вы командуете "кварте-



ром" воинов. Каждый из них имеет собственное имя, но, на мой взгляд, удобнее называть ребят так: 1, 2, 3, 4. Почему? Потому что вы управляете только одним из них. Остальными распоряжается



помогающий вам компьютер, вы же задаете лишь уровень их агрессивности. Вот что доступно в этом смысле компьютерному AI: стрелять сразу, как заметишь врагов; стрелять после того, как начнет стрелять ведущий; только обороняться; отойти назад. Обычно, если не снижать уровень агрессивности, солдаты, руководимые AI, увидев цель, направляются к ней и стреляют сами по себе. Изредка они могут даже убежать от вас за пределы экрана в соседнюю зону. Приходится мчаться за ними — дабы их там не пристрелили. Когда врагов нет, бойцы



стараясь следовать один за другим. Второй за первым, третий за вторым, и т.д. Одним словом, если вы ведете первого — все бегут за вами, если же третьего — ваши телодвижения отслеживает только четвертый воин, тогда как остальные — раззявы! — стоят пнями на месте. И ждут...

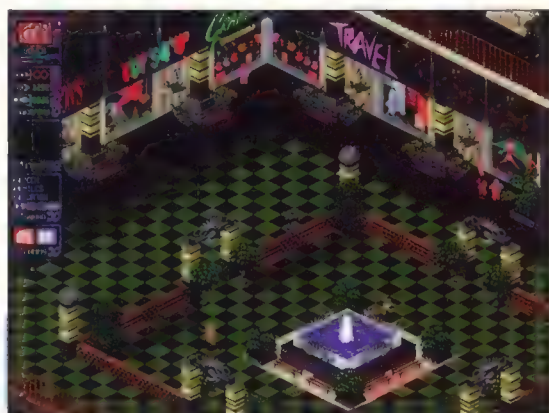
Несколько неудобно то, что нельзя поменять порядок следования солдат. Бывает, что у первого начинается "энергетическое голодание" либо кончаются боеприпасы. Что хочется сделать в первую очередь? Верно, хочется поставить его последним. Не тут-то было. Кроме того, в начале миссии ребята почему-то выстраиваются по званию — самые старшие вперед. Тоже не слишком удобно: зачастую нужно оставить впереди "чайника", и повести его самому — чтобы настрелять побольше народу и побыстрее получить следующую "дычку". Ну и, разумеется, продвигаться по части способностей.

В описании активно пропагандируется передвижение с помощью танка или вертолета — солдатики сажают танк и... Каюсь, я так и не дошел до этого замечательного места, где вам надоедает ходить



на своих двоих, но вражеский танк я видел (я его видел!). Судя по его размерам, эта машина действительно может вместить всех желающих прокатиться. Увы, проверить это на практике не удалось: танк был вооружен ракетной установкой такой мощности, что в момент положил всех наших...

Продолжая разговор об AI, можно сказать, что в целом, на уровне для начинающих, враги, охраняющие сооружения и проходы, ведут себя довольно глупо, и у вас есть значительный шанс на успех, даже при не очень высоком



мастерстве играющего. Другой вопрос, что более хитрых тактик, нежели тупое нападение всей толпой или стрельба с расстояния большущей бомбой, что-то и не видно. Кстати, о бомбах. На открытой местности вы можете вызвать support droid. В точку вызова прилетает маленькая летающая тарелка, которая разбрасывает кучу бомб вокруг себя (радиус разбрасывания довольно велик), после чего падает и взрывается. Основная проблема в ее использовании — успеть убежать. В чем польза от такого бомбометания — я так и не уловил: площадь, повторюсь, велика, да и на группировку противника тарелку не натравишь — потому как прежде надо встать в самую ее середину.

Фигурки поначалу кажутся мелковатыми, однако выглядит все красиво — художники постарались. Правильным будет сказать, что на упоминавшийся Syndicate игра похожа идеями и логикой, графикой же (хоть она и мельче) близка Crusader'y. Стрельба по столам, лампочкам и прочему оборудованию, приводящая к его разрушению, тоже напомнила мне Crusader, но до кайфа пальбы по секретаршам и иному мирному офисному населению (как в Crusader'e) Gender Wars еще далеко.

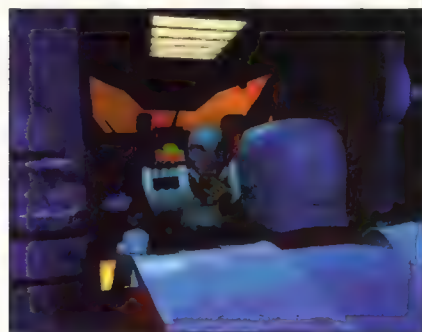
А теперь о главном. Особый шарм игре придает возможность проходить миссии как за мужчин (vs женский пол), так и за женщин. В соответствии с местной обстановкой, роли и ситуации в мире сильнополюх и мужефобок непохожи: наборы миссий различны, разнятся и поведение защитников. Мужики в Gender Wars тупы до безобразия. И ведут себя соответственно. За дам я без проблем прошел первую миссию. Когда же взял в руки дуболомов, амазонки постреляли их в пять минут. Вот и верь после этого женщинам...

Но и не без недостатков. Игра плохо контактирует с рядом современных видеокарт: экран подергивается и мелькает по краям при скроллинге. Подчеркиваю: это порок именно Gender Wars, поскольку другие игры на тех же видеокартах работают нормально. Даже



при больших разрешениях.

Раздражают глюки с подъемными площадками. В игре, кроме огромных лифтов, есть довольно много подъемников в виде площадок небольшого размера, поэтому все воины сразу на них не помещаются. Так вот, оставшиеся (те, что



под надзором AI) иногда успешно поднимаются по следам первопроходцев, а иногда почему-то стоят баранами на месте и не хотят сами лезть на подъемник. Приходится отвлекаться и затаскивать на подъемник по одному. А это не дело. Что я — грузчик?..

— Nick A. Skokov

★ Accolade

70%	ГРАФИКА
60%	ЗВУК
45%	СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ	
75%	

Gender Wars

Gender Wars
предоставлена Электротехническим
обществом, тел.: (095) 921-7777

Занавес!

ТЕАТР ЗАКРЫТ. ВСЕХ УШЛИ НА QUAKE...

Я НАМЕРЯЮСЬ СЕБЕ ВОЗДВИГ.
К НЕМУ НЕ ЗАРАСТЕТ?..



Тяга (или легко объяснимая слабость) id к самоцитированию (секретный уровень с гестаповцами в DOOM II и многочисленные намеки на DOOM в Quake), а также далекая от платонической страсть к сериалам (DOOM SW, DOOM, DOOM II, Ultimate DOOM (бездарная майкрософтовская реализация DOOM для "МастДай" не в счет) и наконец Final DOOM: End of History от европейского партнера id компании GT Interactive — два новых эпизода и забавные косметические переделки) довели историю ада на спутниках Марса и на Земле до логического завершения. Если вы живете под Windows 95, то, надеюсь, не поленитесь и узнаете, чем там всё закончилось...

Ich bin Zoldat, Jha

В отличие от высокочившего чертом из табакерки Quake нынешний именинник Final DOOM долго, упорно и обильно рекламировался в забугорных СМИ. Мрачно-помпезные рекламные



картинки более всего запомнились фразами о неистребимом немецком пехотинце, который, пройдя все воплощения ада, вдруг забрел в совершенно невразумительное место, где и бросился грудью на амбразуру. Сиречь принял последний бой.

Если быть чуть точнее, то байка, рассказываемая создателями, повествует о том, что-де на исследовательской базе на спутнике

Юпитера экспериментировали с воротами в другое измерение, и не то колбу разбили, не то кнопкой ошиблись, но получилось как всегда. Ворота открылись, и из них дружно хлынуло вселенское зло. База была военная, сотрудников уйма, и каждый в меру своих скромных способностей вошел с этим лихом в достойную коалицию —

солдаты переименовались в бывших солдат, сержанты взяли в руки шоттаны, командос похватили пудеметы... Наконец — чтобы нам с вами жизнь медом не казалась — очередной раз материализовались добрые старые импы, кибердемоны and Co.

Трансформации избежал лишь доблестный герой всех Дуумов орденосолец ефрейтор Атрошкин, то есть Вы, как любят говаривать games developer'ы. Смиритесь с мыслью, что ваши товарищи теперь именуются "бывшими людьми" и помочь ничем не могут; зато вы окажете им незаменимую услугу, поскорее отправив их на тот, альтернативный свет. Ясное дело, ваша святая задача — поганой метлой, которая чисто метет, вымести всех вышеупомянутых, захлопнуть злополучные ворота, получить причитающиеся награды и лычки, расписаться в завершении Дуум-эпопеи и заняться Quake (играть в new-Дуум после Q тяжело, но все-таки можно).

Но это будет не скоро, сначала —

будьте любезны — два эпизода по 11 уровней в каждом.

Как вас теперь называть?

Так или иначе существуют два Final DOOM'а — один для DOS, другой для Win 95. И различаются они кардинально. ДОСовская версия содержит в себе минимальный комплект файлов из Дуум II, при этом даже исполняемый

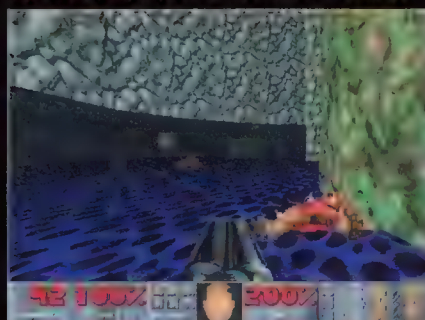


файл назван Doom2.exe. С этой коллекцией живет и процветает один из двух новых Wad-файлов, причем для полного прохождения последнего этапа Дуум-оперы надобно занять два таких комплекта. Или же обойтись только wad-файлами, которые следует "прикрутить" к старому доброму Дуум II руками (впрочем, можно и усилием воли). Единственным различием версий будет лишь финальная заставка.

С вариантом для "девяносто пятой" совсем другая история. В частности разработчики решили на полную



мощность задействовать специальные игровые библиотеки для Windows 95 DirectX. Благодаря чему DOOM 95 (тут же родившееся народное название, спровоцированное начальной экранной виньеткой) действительно обрел новое лицо. Игра способна работать в окне или на полном экране в одном из четырех разрешений (от 320x200 до 640x480). При всем том графика довольно резва, особенно в сравнении с производительностью DOOM II для Windows 95 (made in Microsoft). Плюс — имея P100/16 Мбайт RAM, теперь можно играть со звуком при разрешении 640x480, и безо



всяких "торможений". Опять же в отличие от упомянутого MS DOOM, звуковые эффекты не будут отставать от самой игры.

Главной изюминкой этого Дуума является новый Doom95 Launcher, который позволяет оптимальным образом настроить все мыслимые параметры игры. Так, к примеру, любители специфических ощущений могут установить уровень сложности "to young to die", но с возрождающимися монстрами. Это, впрочем, забава для мазохистов. Польза от этого здорovenного многоуровневого диалога в другом. Можно выбрать эпизод (или любую пользовательскую карту), уровень на нем и тип игры. Причем кроме "single player" предусмотрены возможности игры через IPX, TCP/IP, модем или прямое соединение с DOS или Mac, используя стандартные для DOS DOOM-интерфейсы или же Winsockets.

Для multiplayer'a можно задать имя пользователя и словарики наиболее распространенных выражений, которые будет употреблять ваш герой в битве в случае нажатия функциональных клавиш. Тут же можно выбрать версню deathmatch, поведение монстров, указать ограничение времени бега, определить коэффициент ускорения и в дополнение ко всему попросить записать предстоящую битву в Imp-файл. Такой вот сервис — кушать подано.

Ко всем вышеупомянутым "безобразиям" необходимо добавить две поставляемые с DOOM 95 утилиты, предназначенные для окончательного и бесповоротного упрощения игры по модему или Internet.



Что делать?

Но, очевидно, что все эти ланчеры все-таки побоку, на авторитет такой игры, как Дуум, они повлиять не могут. Что главное, архиважное и наиболее ценное во всех творениях id? За что Дуум так любим большими и малыми народами? "Уровни! Уровни!! Уровни!!!" — скандировала толпа. "Ага, — скромно подтверждает редакция GM вкупе с примкнувшими к ней игроками, — именно за них, родимых, и id души и не чаем..."

В наипоследнейшем из Дуумов уровни писал какой-то молодняк, незапятнавший себя в организации предыдущих D-бесчинств. Но ничего,



ИЗ ДОСЬЕ "МИ"

10 декабря 1993 г.

Shareware DOOM v1.0

17 февраля 1994 г.

Коммерческая версия DOOM — поддержка модема и локальных сетей

10 ноября 1994 г.

DOOM II — новый вариант Deathmatch (altdeath), новые монстры, новые уровни...

Весна 1995 г.

Ultimate DOOM — новый эпизод первого DOOM'a

(Уже осенью 1995-го статистика, которая знает все, утверждала, что

количество компьютеров, на которых установлен DOOM II (только он!), превышает совокупное число машин с OS/2 и Windows NT. А ведь речь шла только о легальных копиях...)

Лето 1996 г.

Final DOOM — последний официальный ремейк DOOM II

За время своего командования парадом DOOM был перенесен на следующие платформы: QNX, Linux, OS/2, SGI Irix v5.2, NextSTEP, Macintosh, Windows 95.

Кроме того не были забыты такие игровые приставки, как: Jaguar, SEGA 32X, SuperNintendo, Sony PlayStation, 3DO.

(Впрочем, успех переноса был различным; к тому же этим темным делом обычно занималась вовсе не id. Так, к примеру, совершенно убогой получилась реализация игры на SNES. В SPS'овской версии игрушка блистала графикой, зато "локализаторы" напрочь забыли о динамическом освещении — выстрелами было невозможно осветить темный коридор... В большинстве случаев id от этих релизов отрекалась, но денежку-то считала...)

Системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, Windows 95 или более высокая версия, разрешение экрана 640х480 пикселей, 16-битная палитра, 2-мегабайтный жесткий диск, CD-ROM.



— X. Мотолог



Final DOOM

Категория	Оценка
ГРАФИКА	70%
ЗВУК	50%
СЮЖЕТ	100%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

66,6%



ВСЕ ВЫШЕ, И ВЫШЕ, И ВЫШЕ...

АНДРЕЙ ЛАМТЮГОВ

НЕ МЫ, А ПРАВНУКИ
НАШИ БУДУТ
ЛЕТАТЬ, АКИ ПТИЦЫ.
ПЕТР I

И правнуки, черт побери, не подкачали! Начали летать. Правда, не совсем “аки птицы”, но тоже неплохо. И не все. Но и эта проблема была решена: те, кто не успел к разбору, кому не достались обычные летательные аппараты, получили машины виртуальные, ласково называемые в играющем народе “летамами”. О них и речь.

Эволюции — в воздухе и вообще

История этого дела берет свое начало отсюда же, откуда явились на свет многие другие великолепные вещи — из оборонных разработок. Первый Falcon фирмы Spectrum HoloByte числил себя наследником программного обеспечения для

военных тренажеров. Разумеется, он был существенно упрощен и, скорее всего, несколько "популяризован", ибо, во-первых, военные компьютеры были слегка мощнее персоналок образца 1987 года, а во-вторых, к настоящим тренажерам не предъявляется требование играбельности. Примерно с этого момента и начинается непрекращающееся состязание летал в красоте и достоверности, причем требование красоты всегда стоит на первом месте.

Про инженерных гениев прошлого говорят: их мысль опережала время. Мысли разработчиков авиасимуляторов опережали время (и существующие персоналки) всегда! Хорошее летало вечно тормозит на том, что у вас есть. На каждую XT найдется свой F-117, а на каждый Pentium — ATF с максимальной детализацией.

Развиваются они, конечно, быстро, ничего не скажешь... В каждом последующем летале полет выглядит лучше заставки предыдущего. Не успеешь написать про Falcon 3, как выходит Strike Commander, а за ним — US Navy Fighters. И единственное "но" — это то, что в точности как в жизни, все равно не сделаешь. Но попытаться можно.

Вместе с усилением графики в леталах появляются всевозможные фишеры, как-то: блэк- и ред-ауты от перегрузок, слепящее солнце, отстреленные другими самолетами тепловые ловушки и дипольные отражатели, дымные следы, красивые облака и все такое. Но все же самое главное происходит на земле.

О, Земля-матушка, ты — дом для всех летчиков! Жаль только, что ты, зараза, такая твердая... И очень уж много всего на тебе построено.

Не случайно, что действие блистательного симулятора F-14 Fleet Defender от MicroProse происходит целиком над морем. Очень сложно красиво и достоверно изобразить скалы, поля, леса, дороги, мосты, строения... И чтобы все это работало с нормальной скоростью. Поэтому Strike Commander от Origin мгновенно прославился, когда все увидели, как в нем сделан полет над городом. Сейчас делается то же самое, но уже в SVGA-режиме.

Кроме того, могут присутствовать мелкие нюансы оформления, напрямую не зависящие от графики. Так, Falcon 3 позволял после уничтожения вражеского самолета врезать пушечную очередь по раскрывшемуся парашюту (если попал, то парашют сдувается и быстро падает), что, очевидно, является прекрасным свистком для срамливания избыточных паров людской агрессивности.

Сюжет

Главное — это, конечно, воздушный бой. Или, в крайнем случае, удар по наземной цели. Или, в самом крайнем, просто самолетовождение — но зато какое!

Стремление человека к полету существует вне времени, и авиасимуляторы — лучшее тому подтверждение. Я не припомню имитатора автогонок 1914 года. А вот летал на тему Первой мировой — сколько угодно, например Dawn Patrol. Ничуть не меньше, чем на тему Второй и Третьей.

А что в них есть? Чистый полет и ничего более, как в Microsoft Flight Simulator и Flight Unlimited от Looking Glass Technologies; возможность стратегического планирования,

как в 1942: The Pacific Air War от MicroProse; или сложный сюжет, как в Strike Commander от Origin (герой — наемник, в промежутках между полетами бьет бандитов по зубам, убивает недобросовестного работодателя, организует и разрушает свою личную жизнь, а в финале мстит за своего учителя и одерживает не только физическую, но и моральную победу над негодяем). Чаше всего, однако, в боевых симуляторах действие происходит по заранее отработанной схеме: задание — полет — орден. Составляющая "орден" может в ряде случаев заменяться на "гроб" или "плен". Все последние леталы именно так и сделаны.

Достоверность

Как выглядит взлет в Microsoft Flight Simulator 5? Надо проверить управление и нормальное функционирование всех приборов (могут отказать), запросить разрешение на взлет у диспетчера (тоже могут отказать), настроить транспондер на указанную им частоту, по карте с убойной надписью "MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR CHART. DO NOT USE IN REAL AERIAL NAVIGATION" установить частоты двух радиокompасов, чтобы не заблудиться, устранить дрейф гирокомпы, прослушать метеоуведомку, ночью — включить огни и подсветку приборной доски, запустить двигатель, зимой — включить подогрев карбюратора, снять тормоза и очень аккуратно, чтобы не врезаться в другие самолеты и снующие окрест заправщики, вырваться на ту полосу, на которую скажут. Потом плавно, чтобы не заглох мотор, дать полный газ (рычаг смеси на максимум) и, принимая во внимание боковой ветер, разбежаться и взлететь. А взлетев, стараться не попадать в кучевые облака (облаков около десятка видов, от перистых до грозových — разные там кумулоцимбусы и стратусы), дабы избежать опасной болтанки и, в некоторых случаях, обледенения. Посадка еще сложнее. Причем это — всего лишь маленький спортивный самолетик. Причем — его имитация.

В мире летал это — предельный случай, обычно разработчики такими вещами не увлекаются (особенно для боевых машин), хотя в подобном же духе выдержан и Fleet Defender Gold. Но применение оружия (пулеметов, пушек, бомб, неуправляемых ракет, управляемых ракет, торпед, фото- и телекамер, радиолокационных, инфракрасных и оптических прицелов, систем постановки пассивных и активных помех, датчиков радиолокационного облучения, грузов особой важности, групп спецназа), равно как и сопряженные с этим действия (атака, уклонение, прикрытие напарника, различные противоракетные маневры, использование рельефа местности, подсветка и целеуказание, доставка грузов, высадка людей), вносит свою специфику и требования по реалистичности. В Apache Longbow от Digital Integration нужно четко различать модификации управляемых ракет AGM-114 Hellfire: в условиях тумана и/или сильной запыленности воздуха надлежит применять "Хеллфайры" с микроволновой (ни в коем случае не с лазерной) системой наведения. И так далее.

С другой стороны шкалы стоит, вероятно, Comanche vs Werewolf. Там, врезавшись в скалу, вы в худшем случае повредите пушку.

Папа, я тебя убил!

На фоне общего великолепия симулятор Air Warriors, созданный доктором прикладной математики Квином Флинном, смотрится довольно бледно: бедный деталями ландшафт, средние нарисованные самолеты времен Второй мировой... Почему же тогда многие просто сходят по нему с ума?

Потому что он хорошо поддерживает различные режимы Head To Head — одновременно до ста и более людей по сети GEnie — \$3 в час. Там уже была поставлена "Битва за Англию" — воздушные бои между немецкими бомбардировщиками и британскими истребителями в 1940–41 годах. В сети присутствует и "летная академия" — семинедельное обучение воздушному бою. Похожие, но меньшие по масштабам возможности дает и Falcon.

Разницу между компьютером и живым противником невозможно передать словами. В мемуарах одного из наших асов (не виртуальной авиации) приводится такой эпизод: молодой летчик был настолько разгорячен своим первым боем, что при посадке забыл выпустить шасси и притер свой "Як" на фюзеляж. Впервые сразившись в Retal с человеком (и, кстати, победив), я отлично понял, что этот летчик чувствовал... Вероятно, я не забуду этот бой до самой своей смерти (настоящей)!

Впрочем, этот "сетевой эффект" имеет место далеко не только в авиации...

Дальше, выше, быстрее! И точнее!

Вряд ли надо писать, какими будут следующие леталы. Графика, звук и быстрое действие продолжают расти, появляются новые джойстики, шлемы, аудиокарты и результаты всего этого проявляются уже сейчас. Но вот на каком моменте хотелось бы остановиться.

Явление стало слишком значительным, чтобы мимо него могли пройти настоящие профессионалы — конструкторы и летчики. Конечно, самый лучший симулятор всегда уступает самому плохому тренажеру... но это еще не основание для того, чтобы от них отмахиваться.

Так появились Fighter Wing, созданные российскими специалистами, оказавшимися не у дел. Очень характерный штрих: в заставке один истребитель уклоняется от атаки другого, выполняя чисто отечественную фигуру высшего пилотажа — "колокол". Другим продуктом стал Su-27 Flanker — его создавали специалисты, конструировавшие настоящий тренажер Су-27, а тестировал летчик-испытатель Анатолий Квачур. К делу подключился "Джейн", ранее всемирно известный своими справочниками по всевозможному вооружению, — и вышли ATF и очередной Apache. Таким образом, с одной стороны, будет положен конец разным фактическим "ляпам", а с другой — новые симуляторы кроме развлекательного будут иметь и познавательное значение.

Так обстоят дела. Ну, а пока что... "Взлет разрешаю!"

P.S. Приношу извинения всем виртуальным асам, упоминание о любимых леталах которых не попало в этот материал. Сказать обо всем и обо всех, понимаете ли, очень сложно.

Если вообще возможно...

АН-64D Longbow

операция "сын юриста"

Брифинг (ситуация)

С прибытием в зону военных действий, пилот! Положение в настоящий момент таково: после того как г-н Жириновский выиграл президентские выборы в России, страна резко сменила свой политический курс. Подавив всякое сопротивление в "независимой" Украине, президент Жириновский расположил войска вдоль польской границы. Этот поступок не остался незамеченным блоком НАТО, пришедшим на помощь суверенной Польше. Североатлантический альянс готов к проведению полномасштабных военных операций, чтобы предотвратить оккупацию польской

территории. Задача вашей дивизии — вести наблюдение, патрулировать территорию, в случае вооруженного конфликта прикрывать войска НАТО, уничтожая пехоту и бронетехнику. В вашем распоряжении атакующие вертолеты АН-64А Apache и АН-64D Longbow. Удачи!

Комментарии и пояснения

Совместная работа двух неординарных

компаний — Origin и Jane's — дала весьма интересный результат. Имя ему — АН-64D Longbow, имитатор известного американского вертолета. Longbow — первый авиасимулятор, сделанный от начала и до конца усилиями Jane's. Все, что было добавлено от Origin, — это, пожалуй, ее фирменный трюк: сюжет в full-motion video между миссиями, не дающий скучать пользователю. В отличие от стандартного Origin'овского подхода к проблеме (то есть попыток создать у пользователя манию величия с помощью видеороликов), Jane's попросту рассказывает о ходе войны — разумеется, в строгой зависимости от успехов игрока. Что касается войны, то виртуальный Жириновский вовсе не намерен отказываться от своих планов. В течение кампании игрок сможет принять участие во всех возможных миссиях и воочию стать свидетелем того, как, возможно, начинаются войны.

Сначала, для затравки — ряд патрульных миссий, в которых играющий сможет освоиться с управлением. Применение оружия первым строго запрещено — нарушение приказа может привести к провалу миссии. По мере эскалации конфликта задачи меняются. Теперь необходимо проводить разведку на территории противника и выяснять расположение войск. Следующим этапом будет уже истребление отдельных частей неприятеля или попытки отбить его атаки. Словом, скука здесь и не ночевала — настолько обширен набор миссий.

Симулятор

Longbow не ограничивается одной лишь "российской кампанией". Желаяшим попрактиковаться в "ракетно-пушечном бряцании" предоставляются Historical Missions: Ирак 1991 года и Панама, 1989. Кроме того, существуют



Из досье

"Магазина Игрушек":

Название: McDonell Douglas Apache
Варианты: АН-64А, С, D
Тип: атакующий вертолет
Компания-изготовитель: McDonell Douglas (США)

Первый полет вертолета АН-64А Apache состоялся осенью 1975-го, первый серийный экземпляр машины увидел свет в 1984 году. В декабре 1994-го был изготовлен восьмьсот одиннадцатый и, увы, последний "Апач". На сегодня АН-64 является одним из основных атакующих вертолетов США и считается "американским ответом" на российский Ми-24. Вертолет оснащен двумя двигателями General Electric, может нести на борту комплект управляемых реактивных снарядов FFAR, управляемых ракет типа "воздух-земля" Hellfire и ракет "воздух-воздух" Stinger (однако этого все равно недостаточно, чтобы превзойти Ми-24 по полезной нагрузке). Кроме того, машина оснащена 30-миллиметровой авиационной пушкой McDonell Douglas M230, имеющей скорострельность 625 выстрелов в минуту. Экипаж состоит из двух человек: стрелок-радист спереди, пилот выше и сзади стрелка.

Последняя модификация АН-64D называется Longbow. Longbow отличается от базового варианта великолепным радаром, работающим на миллиметровых частотах и помещенным над несущим винтом, более мощными двигателями и навигационной системой. Максимальная скорость при стандартной нагрузке — около 260 км/ч, высотный потолок — около 4100 метров. Начало серийного выпуска Longbow намечено на 1997 год. Стоимость нового вертолета составляет 18 миллионов долларов, при этом радар Longbow оценивается в 2 миллиона "зеленых".



так называемые одиночные задания, где пилот сам выбирает ландшафт (джунгли, пустыня, лес), тип миссии (эскорт, "свободная охота", прицельный удар), время дня (день, ночь, закат/восход), погоду и уровень подготовленности противников. Что же до самых нетерпеливых, то им уготована "Instant Action", опция, без комментариев отправляющая пилота и его вертолет прямо в пекло. Непосредственно перед вылетом игрок должен пройти брифинг, обеспечивающий его практически всей необходимой информацией.

Помимо письменных директив, указывающих цель миссии, возможного противника и, иногда, ограничения на использование оружия, брифинг содержит геодезически (!) правильную карту местности. Иначе говоря, если на границе с Польшей существует холм Большой Пень, то вы непременно обнаружите его в игре. Последний штрих — вооружение вертолета. На четыре пилона Longbow могут быть помещены как пусковые установки для неуправляемых снарядов, так и связки Hellfire. По желанию потребителя, на случай неприятных встреч в воздухе, устанавливаются знаменитые Stinger'ы.

Интересная особенность Longbow

характеристиками, краткой историей, фотографиями и моделями всех участвующих в игре боевых машин, БД действительно производит впечатление, и сразу становится ясно, насколько серьезно фирма подошла к созданию игрушки.

Как на аэродроме, так и в полете комбинация "Alt-O" вызывает Options-меню. Сделанное, что называется, по уму, оно помогает не только выставить необходимые графические и музыкальные опции, но и "на лету" выбрать устройство управления вертолетом (клавиатура, джойстик) и настроить его по вашему желанию. Перенастраиваются не только все команды с клавиатуры, но даже кнопки джойстика и "hat" Thrustmaster'a.

Попав непосредственно в симулятор, первое, что отмечаешь, — это очень



красивый engine. Longbow "держит" как VGA, так и SVGA (640x480) с возможностью отключения многих "примочек" (типа текстур неба, теней и dithering), что, понятно, значительно

увеличивает скорость игры. Ландшафты выполнены очень близко к натуральным, так что опытный пилот вполне может использовать предоставляемые холмистой местностью преимущества. Выбранная сложность игры напрямую влияет не только на сообразительность противника, но и на модель полета.

Последняя, кстати, сделана бесподобно! Так, если на самом простом уровне сложности Longbow летит поступательно и прямолинейно, а высота полета строго зависит от оборотов винта, то в "профессиональном"

режиме дела обстоят совсем не так: включается не только настоящая "вертолетная" модель, но и значительное количество реальных эффектов, связанных с физикой полета. Ни один симулятор до AH-64D не имел такого роскош-

ного набора: "эффект земли", "эффект веса" и зависимость от боевой нагрузки, ветер, турбулентность, "эффект высоты", "эффект скорости" (translational lift). К слову, "эффект высоты" испытывается сравнительно просто: необходимо зависнуть на высоте 50-60 метров и чуть-чуть убрать обороты винта. Дополнительные завихрения воздуха у земли, называемые "эффектом земли", медленно убавят скорость снижения вертолета вплоть до полной остановки. Translational lift легко замечается на максимальных скоростях полета: машине гораздо легче поддерживать постоянную скорость на больших скоростях. Благодаря всему вышеупомянутому, летать на Longbow действительно непросто.

В патрульных миссиях можно врубить автопилот и наслаждаться проплывающим мимо видом, но на боевых заданиях расслабляться не рекомендуется. Если вы залетели на вражескую территорию, на вас начинается легальная охота. Огонь по вертолету ведется как с земли, так и с воздуха. Большинство зенитных установок издали засекается вашим радаром (впрочем, это взаимно), а значит, в принципе можно начать их уничтожение с помощью "дальнобойных" Hellfire. Другое дело, если вы спешите: в этом случае спасти вас может только одно — мастерский пилотаж на 50-70-метровой высоте. Когда Longbow летит ТАК низко, прицелиться в него очень и очень сложно. Если же ловкой ЗРУ все же удалось поймать вас, о возможном пуске зенитных ракет немедленно сообщит ваш бортовой компьютер. И тогда оптимальный вариант — это включить соответствующие джеммеры (jammers) — IR или radar — и, предельно снизившись, использовать chaff и flare. Для облегчения полета предпочтительнее иметь



состоит в том, что, обладая уникальным радаром, он, в отличие от Apache'a, может брать на борт Hellfire не только с лазерным, но и с радарным наведением. Это обеспечивает завидную дальность поражения. На том же экране находится и база данных Jane's по военной технике. Снабженная полными техническими



только Hellfire, так как на малой высоте у вас не будет времени для "ручного" прицеливания.

FCR и Hellfire

Еще одно серьезное отличие модели "D" от стандартного Apache'a — это система Fire Control Radar (FCR). FCR позволяет ввести абсолютно новые приемы ведения боя. Как и система TADS у "Апача", FCR разрешает пилоту вести огонь из-за укрытия. Все, что надо сделать, это дать радару Longbow засечь цели. Затем можно спокойно вернуться за укрытие (холм, строение...). Радар запоминает расположение всех целей и может наводить ракеты Hellfire на эти позиции. Огонь можно вести БЕЗ визуального контакта с целью. В отличие от TADS, FCR может одновременно наводить и сопровождать ракеты на несколько целей (!). Кроме того, радар способен навести ракеты как до, так и после их запуска!

Ну, а последним достижением считается алгоритм Priority Fire Zones (PFZ). Используя мышь, игрок просто обозначает одну или несколько прямоугольных зон на FCR-экране. Далее пилот запускает определенное количество ракет. FCR автоматически наводит по одной ракете на каждую цель в обозначенной зоне.

Пушка

В большинстве вертолетных симуляторов значение (и мощность) бортовой пушки всегда было немного преувеличено. Обычно истощение запаса ракет не означало невозможность выполнения задания, ибо любая мишень могла быть уничтожена пушкой. Longbow вносит свои коррективы: постарайтесь расправиться с T-72 или T-80 с помощью пушки, и вы услышите, как отскакивают пули от брони. И не более того. Если же вы переусердствуете с триггером, то пушка автоматически отключится для охлаждения, и ваше летало останется абсолютно беззащитным. Авторы игры пожалели пользователя только в одном: настоящая бортовая пушка обладает настолько сильной отдачей, что при

векторе огня, отличающемся по направлению от вектора скорости вертолета, отдача легко может "сдвинуть" вас с курса.

Прочие "мелочи"

На первых порах всегда помогает автопилот, выполненный в AH-64D Longbow на твердую "пятерку". Вы можете менять высоту и скорость, поддерживаемые автопилотом, что сильно облегчит



жизнь начинающим игрокам. Другое дело, что, летая на автопилоте, нельзя мгновенно отреагировать на внезапную атаку. А это как раз любимейшая забава вражеских вертолетов и самолетов. Умело используя ландшафт, они могут подобраться к вам, не будучи замеченными до последней секунды. Так что не удивляйтесь, если вдруг обнаружите летящую в "хвост" ракету "воздух-воздух", — лучше быстро выполняйте противоракетные маневры (благо, о них сполна написано в толстом игровом мануале). Неплохой подмогой в подобных ситуациях может служить и напарник.

Кстати, помимо уничтожения необходимых целей, разумно использовать летящего рядом коллегу в качестве... подставной мишени для неприятельских зениток. При потере товарища не отчаивайтесь — вы всегда можете вызвать артиллерийский огонь (либо бомбовый удар) на указанный вами объект.

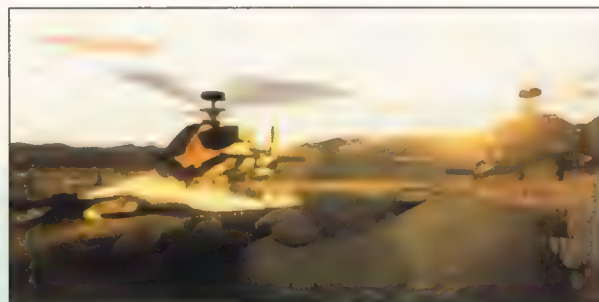
Очень необычна в AH-64D Longbow



система баз. Их несколько, и вы можете сесть на любую. При этом благополучная посадка на аэродроме вовсе не означает окончания миссии. Вы вправе дозаправиться, перевооружиться и продолжить бой!

К несчастью, в Longbow не предусмотрен multiplayer-режим, что наверняка несколько снизит популярность игрушки и даст некоторую фору AH-64 Apache от I-Magic. Это, пожалуй, единственный недостаток игры. Но нет, есть еще один — системные требования: они очень высоки для желающих играть в SVGA-режиме. Рекомендуется хотя бы Pentium 100 и быстрая видеокарта с 2 мегабайтами памяти. Увы...

— Александр Вершинин



AH-64D Longbow

★ Origin ★ Jane's

90% ГРАФИКА

90% ЗВУК

75% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

AH-64D Longbow

предоставлена Электротехническим обществом, тел.: (095) 921-7777

БОЛЬШИЕ ГОНКИ



Свершилось! Игра Grand Prix 2, которую ждали с тех самых пор, когда все играющее человечество до одури укаталось на первом Grand Prix, наконец-то явилась миру! И, можно с уверенностью сказать, тут же стала одним из самых ярких событий нынешнего игрового сезона. Почему? Да потому что игра-предшественница, просто Grand Prix, до настоящего момента считалась лучшим симулятором гоночных машин "Формулы 1", а что же ждать от продолжения, которое по всем статьям на порядок совершенней?!

Слова громкие, спору нет, но насколько громкие, настолько и справедливые: этой игрой MicroProse не только создала новый стандарт компьютерных гонок, но и оставила далеко позади все прочие "колесные" симуляторы, потому что более реалистичной и красивой гоночной игрушки сегодня просто не существует...



Официальный продукт чемпионата F1

Grand Prix 2 был признан FIA (Federation Internationale de l'Automobile) официальным продуктом чемпионата F1, а такой чести, легко догадаться, удостоиваются немногие. Уже само по себе это означает, что игра максимально приближена к настоящим гонкам "Формулы 1", и это не пустые слова.

Так в чем же GP2 реально соприкаса-

ется с чемпионатом F1? Помнится, многих из нас огорчало, что в первом Grand Prix имена гонщиков и команд были вымышленные. Теперь же об этой неприятности можно забыть. MicroProse купила у FUJI TV лицензию с правом использования в игре истинных названий (автомобилей, команд, имен гонщиков...). Поэтому отныне вы можете "вступить" в любую реально существующую команду и сражаться, к примеру, бок о бок с Михаэлем Шумахером или Жаном Ализе. И, естественно, силы "игрушечных" команд и гонщиков распределены именно так, как они распределяются в жизни, что также чрезвычайно приятно.

Но это не все... Как вы понимаете, в официальном продукте чемпионата

просто не могут не учитываться такие немаловажные особенности, как правила. И в самом деле: в игре действуют правила F1 "образца" 1994 года, поэтому совершивший нарушение гонщик непременно штрафуются, а то и дисквалифицируется. Впрочем, это пустяки по сравнению с тем, что в GP2 учтены абсолютно все характеристики гоночных машин чемпионата (а их десятки и десятки!). Эти бесчисленные показатели не просто учтены, но и реально, до мельчайших деталей, влияют на ощущения виртуального гонщика. Если раньше вы могли лишь слегка подстроить свою машину, то теперь все зависит не только от настроек, но и от технических особенностей самого болида, его двигателя, подвесок...

Естественно, авторы не забыли о трассах: каждая из 16 трасс чемпионата



Grand Prix 2 стопроцентно соответствует своему реальному прототипу. Вообще говоря, это было еще и в Grand Prix первом, однако теперь это выражено настолько точно, что разница между тем, что было в первой игрушке и есть во второй, просто колоссальна. Судите сами: вы мчитесь по идеальной копии настоящего гоночного круга, где даже расположение деревьев соответствует тому, что существует в действительности. Просчитан каждый поворот, каждый уклон, пусть он даже ничтожен. Копия настолько повторяет оригинал, что невозможно, даже при желании, найти ни единого различия. Теперь вы понима-



ете, почему игра стала “официальным продуктом чемпионата F1”?

Отличия от Grand Prix

Уверен, вам не терпится узнать, чем же новая игра отличается от Grand Prix. Прежде всего, это абсолютно новый 3D-engine, с полным просчетом всех источников света. Далее. У играющего появилась возможность выбирать между VGA-графикой и SVGA. Вы можете создавать... собственные фильмы о каждом из заездов, а число реализованных внешних видов стремится к бесконечности. Не говорю уж о возможности игры по модему... Но не будем забегать вперед.

Более всего поражает графика. Сказать, что она хороша, — мало. Она бесподобна. Особенно ценно то, что

картину, просто по определению улучшающую настройку. На море видны “стада” яхт, вода колыхается от легкого дуновения ветерка...

Однако главной изюминкой нового engine’а стало именно то, что теперь в игре рассчитываются абсолютно все источники света. Как же здорово видеть на проносящейся машине блики от сверкнувшего солнечного луча, мчаться в тени деревьев, во мраке туннеля!

Впрочем, отменная графика в игрушках этого жанра погоды обычно не делает. Небывалая реалистичность симулятора — вот что удивляет более всего. Количество настроек машины увеличено по сравнению с Grand Prix примерно раз в десять, и теперь вы можете творить со своим болидом форменные чудеса. Итак, какие же

характеристиками, добиваясь идеального результата для отдельно взятой трассы. Заметьте, каждое из изменений учитывается самым тщательным образом и влияет на поведение машины на трассе.

Кстати, о поведении машины. В игре предусмотрена возможность задействовать все возможные поломки, которые только могут случиться во время реальной гонки. Иначе говоря, если раньше все зависело только от мастерства виртуального гонщика, то теперь — нетушки! Запросто, совершенно неожиданно может заглохнуть мотор, “полететь” коробка передач, выйти из строя колесо, порушиться подвеска, могут отказать тормоза, возможна даже утечка масла или воды... Однако автору этих строк почему-то больше всего “везло” на самое жуткое — потерю колес (только представьте: болид на полной скорости приближается к повороту, и...). Правда, всех этих неприятностей (порой фатальных) можно избежать, попросту отключив поломки, но, согласитесь, элемент неожиданности и нервы щекошет, и игру разнообразит. Вот вам еще одна сценка из моей практики: последний круг последней же гонки чемпионата, и вдруг — едва ли не на финише — глохнет негодный мотор. Сколько “теплых минут” доставило мне созерцание машин, одна за другой проносящихся мимо! А ведь чемпионство было так близко. Эх!..



каждый из объектов игры полностью трехмерен и рассчитывается в реальном времени с учетом освещенности. Поверх каждого из них, будь то дерево, машина, человек или что-то другое, наложены очень красивые и четкие текстуры. К примеру, если в Grand Prix дом выглядел примитивной трехмерной коробкой, то теперь, когда вы проезжаете мимо какого-либо здания, создается стойкое впечатление, что это вовсе не игра, а, по крайней мере, телевизионная трансляция с очередного этапа чемпионата F1. Все прорисовано настолько четко и детально, а свет распределен столь грамотно и к месту, что ощущение реальности происходящего не покидает вас ни на секунду.

Полностью насладиться этой графикой можно, правда, только в SVGA, но и VGA выглядит довольно мило. На машинах можно разглядеть каждую деталь, любую мелочь (есть даже имена многочисленных спонсоров). Трасса уставлена рекламными щитами разнообразных реально существующих фирм. Но особенно приятен пейзаж вокруг трассы. Холмы, деревья, реки... Все это складывается в великолепную ландшафтную

настройки доступны? Во-первых, сохранилось все то, что было в первом Grand Prix, а именно: Gear Ratios (отношение скоростей на каждой из передач), Front Wing, Rear Wing (специальные крылья, прижимающие машину к трассе во время гонки) и Brake Balance (распределение торможения на задние и передние колеса). Повторюсь: это было и прежде, но теперь это лишь самые грубые настройки. Кроме того, вы можете настраивать по 7 параметров каждого колеса, плюс — менять настройки Anti Roll Bar’a, устройства, предотвращающего вращение корпуса машины во время поворота.

Чтобы более полно разобраться во влиянии настроек, играющий, сделав видеозапись гонки, всегда может подвергнуть анализу быстроту торможения, нагрузки на двигатель, каждое из четырех колес, и т.д. (суммарно можно проанализировать по графику около 20 параметров), и затем на основе полученных данных варьировать ключевые



К слову сказать, причиной неприятности на трассе может быть не только ваша машина, но и болиды, несущиеся рядом. Скажем, у кого-то может потечь масло, а вы, не заметив этого, окажетесь в большущей масляной луже. Нет зрелища печальнее на свете...

Еще один принципиальный штрих к портрету Grand Prix 2: компьютерный образ гоночного болида замечен в идеально правильном поведении на трассе не только в стандартных, но и в экстремальных (аварийных) ситуациях! Вас резко ударили сзади, вы пролетаете некоторое расстояние и, как следствие, очень серьезно бьетесь. Так серьезно, что порой вынуждены сходить с трассы. Второй пример: поворот, на котором вы

почему-то применяете слишком резкое торможение; результат очевиден — вас не просто чудовищно заносит (естественно, с потерей управления), но и выбрасывает за пределы асфальтированной магистрали. Как же трудно вернуться обратно! Буксуя в песке, буквально переваливаясь с колеса на колесо, машина медленно продвигается назад к дороге...

Но это еще цветочки. Настоящие аварии — вот где в полный рост проявляется реализм гонок. Столкнувшись с другой машиной и получив порцию околелетальных повреждений, вы можете воочию наблюдать дальнейшее со стороны. К примеру, отлетает колесо, прокатившись немного по трассе, оно так и остается лежать на дороге, мешая встречным и поперечным авто. Но вы-

времен Grand Prix компьютерный интеллект (AI). Нынешние компьютерные гонщики могут принимать решения, которые единственно необходимы в данный конкретный момент. К примеру, это выражается в их пит-стоп-стратегии. Если раньше гоняющие за PC ребята не могли в полной мере анализировать состояние своей машины, то теперь AI полностью контролирует все изменения, и при малейшей неисправности непременно “направляет” своих подопечных в боксы. Впрочем, вы не увидите здесь ожидаемой однотипности. На моих глазах у гонщика, который выигрывал заезд, обнаружился какие-то неполадки с мотором, но это был предпоследний круг, и парень не стал заезжать в бокс. Перед финишем его машина загорелась, но он все же умудрился довести ее и

закончил гонку победителем (авто, кстати, быстро потушили и убрали с трассы, дав тем самым финишировать остальным спортсменам).

Огорчает лишь одно — в игре нет сырой погоды! А ведь еще в первом Grand Prix, помнится, были предусмотрены специальные покрышки для гонки в непогоду, да и сама дождливая погода была выполнена на довольно высоком уровне. Неужели Джеф Краммонд забыл о такой “мелочи”, как дождик? Ответа пока, к сожалению, нет. Будем надеяться, что MicroProse не замедлит с выпуском соответствующего update’a...

Режимы игры

Естественно, что Grand Prix 2 — это не только собственно чемпионат F1, но и самые разнообразные режимы тренировки.

Во-первых, это, как и раньше, так называемая быстрая гонка, где вы не проходите ни практику, ни квалификацию, а сразу начинаете гонку с заданной позиции.

Далее. Предусмотрена свободная практика на любой из 16 трасс. Вы можете тренироваться в свое удовольствие, не испытывая никаких помех и неудобств, ибо никого другого на трассе не будет.

Затем идет возможность более серьезной тренировки — полная гонка по одной трассе. Она ничем не отличается от подобной гонки в рамках чемпионата, но если вы едете только ее, вам не будут начисляться очки.

Итак, что же это такое,

одиночная гонка? Сразу замечу, что она серьезно отличается от того, что имелось в Grand Prix. Сначала вам предлагается пройти в один из дней (в четверг или пятницу) практику, затем — квалификацию, и уже потом, в субботу, попробовать себя еще раз в практике и — тут же — в повторной квалификации. Как видите, это соответствует тому, что есть в реальном F1, тогда как в Grand Prix все



было в упрощенном варианте. Сделано это главным образом для того, чтобы вы смогли основательно настроить машину на гонку и суметь улучшить результаты первой квалификации (и, следовательно, изменить то место, с которого будете стартовать). Не стоит, однако, забывать, что для квалификации установлен лимит в 12 кругов, и если вы его превысите, результаты вашего заезда будут аннулированы.

После того как вы минуете эти два этапа, вам предоставят последнюю возможность испытать машину — в течение 30 минут. Это тренировка непосредственно перед гонкой, во время которой вы можете закончить доводку авто, проделать все оставшиеся “ювелирные” настройки и окончательно убедиться в том, что машина слушается вашего управления.

Затем наступает черед собственно гонки. Как и раньше, вы можете устанавливать число кругов, которые нужно проехать до финиша. Здесь принципиально важно угадать с пит-стоп-стратегией. Держа в голове характер трассы, вы должны учесть износ резины, расход топлива, и т.д. Определиться, на каких кругах вы будете заезжать в боксы, нужно уже перед началом гонки. Конечно, если у вас произошла непредвиденная

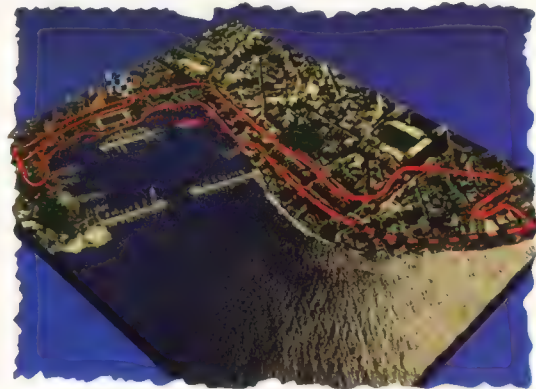


то, вы держитесь молодцом и еще в состоянии продолжать гонку (если, конечно, не пострадал двигатель)! Успеете добраться до пит-стопа (места, где можно заправиться и провести скоротечный ремонт) — ваше счастье! Нет — кусайте локти... В общем, у машины из нового Grand Prix может отвалиться что угодно. Не только колесо (худший вариант — колеса), но и вилки, стабилизаторы, крылья... Ваш покорный слуга, однажды неудачно вписавшись в поворот, почувствовал на своей шкуре, что такое находиться в разваливающейся пополам машине: во все стороны полетели куски обшивки, в воздухе вдребезги замелькали колеса, которые только что так хорошо держали трассу... При этом был поврежден бензобак, и болид занялся ярким пламенем. Затем вдруг повалил жирный черный дым, на время заслонивший все вокруг. Жуткая картина. А в это время мимо, как ни в чем ни бывало проносились другие машины, стремящиеся к заветной финишной черте. Честное слово, я четко видел, что их водители даже оборачивались в мою сторону!..

Отмечу и существенно поумневший со

Системные требования:
486DX2/66
(рекомендуется Pentium 166), 8 Мбайт RAM (предпочтительнее 16), 2-скоростной CD-ROM (лучше 6-скоростной), SVGA, звуковая карта, MS-DOS 5.0+, мышь, джойстик (Thrustmaster или Wheel)

поломка, вы можете заехать в бокс — но лишь в порядке исключения (обычно все должно быть расписано заблаговременно). Как только машина окажется на пит-стопе, на экране высветится информация о вашем текущем положении в гонке, количестве кругов до финиша, времени отставания от ближайшего спортсмена и



выигрыше у «соседа сзади».

Очевидно, что главный режим игры — чемпионат мира F1. Это точная копия чемпионата 1994 года, состоящего из последовательных гонок по 16 трассам. Гонка на каждом из этапов ничем не отличается от полной гонки, но после каждой из них вам и вашей команде начисляется соответствующее количество очков, в зависимости от того, под каким номером вы пришли к финишу. Ваша цель — набрать в результате всех гонок суммарно больше очков, нежели любой из участников, и тогда вы становитесь чемпионом. Звучит вроде бы тривиально, а как это выглядит на практике?

С чемпионством не будет проблем, если вы играете на уровне новичка, а вот стать триумфатором, соревнуясь в качестве профессионала, очень и очень непросто. Всего в игре предусмотрено пять уровней сложности — всегда можно выбрать именно тот, который соответствует вашим навыкам и способностям. Для новичков предусмотрены режимы помощи. Прямо во время гонки вы можете задействовать следующие опции: «автоматическое торможение», «автоматическая коробка передач», «автовывравнивание

при заносах», «неразрушаемость», «отображение идеальной линии движения», «индикатор предпочтительной передачи», «регулировка газа». Впрочем, стоит заметить, что некоторые из режимов помощи не работают на соответствующих уровнях сложности. Так, на втором уровне вы уже не сможете использовать автоторможение и т.д. по убывающей.

Флаги

Тем, кто не знаком с правилами F1, будет довольно сложно ориентироваться во всевозможных флагах, которыми размахивают иногда на некоторых участках трассы. Вкратце о некоторых из них. О начале гонки оповещает отмашка флагом той страны, где проходит этап. О финише сообщает черно-белый

клетчатый флаг. Красный флаг свидетельствует о том, что гонка была остановлена и все гонщики должны проследовать в боксы. Черный флаг указывает на то, что гонщик должен заехать в бокс на следующем круге. Желтый — предупреждает об опасности. Водители не должны обгонять идущие впереди машины до появления зеленого флага. Чаще всего желтый флаг выставляется в том случае, если на трассе произошла какая-либо авария.

Разновидность предупреждающего флага — желтый флажок с красными полосками, сообщающий гонщикам, что на трассе разлиты масло или вода (скажем, из-за поломки какой-либо машины). Опаснейшая ситуация! В солнечную погоду покрышки колес разогреваются до чудовищных температур, и резкое охлаждение может привести к их повреждению. Соответственно, зеленый

флаг — сигнал того, что опасный отрезок трассы закончен. (Кроме того, в игре используются некоторые другие флаги, но они не так существенны, и мы не будем останавливаться на их описании.)

Звук

Я просто не имею права не сказать о звуковом оформлении Grand Prix. Оно, как, впрочем, и все остальное, безупречно. Звучание игры

настолько повторяет то, что есть в реальной гонке (сужу хотя бы по телевизионным передачам), что, закрывая глаза, уже не можешь понять, сидишь ли ты у TV во время трансляции этапа, или же играешь. А какое здесь стерео! Чтобы получить максимальное удовольствие, попробуйте понаблюдать за гонкой в демонстрационном режиме, не забыв задействовать «автови́ды» (компьютер сам подбирает оптимальные ракурсы самых интересных участков гонки): каждая из проносящихся мимо камеры машин издает свой «персональный» рев, который плавно затихает при удалении авто. Что здесь сказать? Стопроцентная правдоподобность: перед вами проносятся аудиочереды торможений, ускорений, легких столкновений и серьезных аварий. Сочетание этих звуков и дает ту неповторимую какофонию, которая особенно ценится истинными почитателями F1. Единственное, что огорчает, так это отсутствие дикторской речи...

Кое-что о «железе» и управлении

Если вы располагаете достаточно



мощным компьютером, вам гарантировано совершенно очаровательное ощущение скорости. Чувство несущейся машины куда более реалистично, нежели в памятной The Need for Speed, то есть, другими словами, вы не просто едете, а летите. Потрясающий эффект присутствия! Порой даже кажется, что в ушах начинает свистеть ветер...

Но это, повторюсь, лишь на достаточно мощной технике. Говорить же о достаточности для Grand Prix 2 очень и очень сложно... Скажем так, если у вас Pentium 166, вам повезло — вы можете насладиться этой игрой в полной мере. Но... но даже если у вас нет сего чуда техники — не расстраивайтесь! Автоматическая настройка детализации даст



Grand Prix 2
предоставлена Электротехническим
обществом, тел. (095) 921-7777



вам возможность нормально поиграть даже на Pentium 133.

Если же у вас, не дай бог, какой-нибудь Pentium 100 или, что еще хуже, допотопный 486-й компьютер, то лучше даже и не садитесь играть. На 486-м играть невозможно точно, даже на VGA, при полностью отключенных текстурах, а на Pentium 100 "адекватно покататься" можно лишь с графикой на уровне первого Grand Prix. Впрочем, можно сильно уменьшить количество кадров в секунду (с нормальных 20-25 до 8), но тогда играть будет невозможно уже не из-за "торможения", а из-за того, что изображение будет двигаться рывками. При этом не стоит забывать,

что только 25 кадров в секунду гарантируют вам точную копию трассы, когда вы можете плавно и уверенно тормо-

зить на поворотах и рассчитывать управление вплоть до последних нюансов. В противном случае, расстояние на поворотах уже не будет соответствовать оригиналу (будет значительно меньше; при малом количестве кадров в секунду часть трассы просто пропадет: компьютер, вместо того чтобы рассчитывать непрерывный поток движения, "вырывает" из расчета какую-то его часть). Нетрудно заметить, что при 8-ми кадрах в секунду расстояние (по сравнению с 25-кадровым режимом) изменится в 3 раза! Чисто визуально трасса сохранит внешний вид, но плавно управлять на поворотах будет уже невозможно.

Кстати, об управлении. Оно почти не изменилось со времен Grand Prix, оставшись по-прежнему удобным и понятным. Тем не менее игра явно не "клавиатурная". Почему? Клавиатура — контактное устройство, и все определяется только тем, нажата клавиша или нет, тогда как для плавного и точного управления необходимо нечто аналоговое, что реагировало бы на угол откло-

нения от точки равновесия. Другими словами, нужен джойстик. Но если вы полагаете, что сможете играть с чем-нибудь стареньким и простеньким, то глубоко ошибаетесь. Нет, играть-то вы, конечно, сможете, но это будет еще более неудобно, чем иметь дело с



клавиатурой. В общем, удовольствие можно получить лишь с Thrustmaster-совместимым джойстиком (понятно, что Grand Prix 2 поддерживает такие модели "стиков"). Только с ним вы сможете по-настоящему держать управление в своих руках и тормозить именно так, как того требует гонка, используя колесико газа.

Но Thrustmaster — это минимум. Да-да! Лучше всего, конечно же, иметь специальный руль с педалями...

Как видите, игра требует значительных ресурсов и финансовых жертв, но она того стоит! И если кто-то из вас думает сейчас о том, нужен или не нужен upgrade, то Grand Prix 2 однозначно отвечает на этот вопрос: **НУЖЕН!** Причем потолка не существует. Кстати говоря, если вы запускаете игру под DOS'ом, то потребуется только 8 Мбайт памяти, а вот Windows 95 "запрашивает" все 16. Другими словами, Grand Prix 2 — одна из самых требовательных современных PC-игр.

— Петр Давыдов

Человек, который построил Prix

Говорить о Grand Prix 2 и не замечать того, кем создана и создатель этой великолепной игры, было бы попросту свинством. Так что знакомьтесь: Джеф Крэммонд (Jeff Crammond), человек, присутствующий на каждом этапе современного компьютерного гоночного симулятора. Теперь, когда игра Grand Prix 2 наконец вышла, можно с уверенностью сказать и задать вопросом, а что же было раньше?

Одним из первых игровых компьютерных программ Джефа была игра Revs для VHS Mistic, которая основывалась на гонках "Форум Т", производимых и Сильверстоунс (Англия), в качестве помощника Крэммонд выступал Дэвид Хант (David Hunt), когда-то участвовавший во внутриспортивных соревнованиях машин этого класса. Реальные сильверстоунские трассы были аккуратно перенесены в компьютер, и игра получила для того времени вполне и весьма приличный прием, и сей час не было ни-то-то-то, и треккинг совмещал в общем стиле и практике, и классификация. Вскоре, впрочем, игра получила доработку, и в нее вошли новые, созданные (по мере) трассы Британии. Revs была выпущена также на Commodore 64.

Затем была написана Super Car Race для Amiga/ST, позже перенесенная на PC. Испытывая огромные трудности при создании этой игры, Крэммонд

которой "жизнью" потратил огромные компьютерные ресурсы, составил из различных частей, включая пелет и противонаправленных улиток. Игра была написана на языке C++ и была очень сложной. Джеф Крэммонд, человек, который построил Prix, составил из различных частей, включая пелет и противонаправленных улиток. Игра была написана на языке C++ и была очень сложной. Джеф Крэммонд, человек, который построил Prix, составил из различных частей, включая пелет и противонаправленных улиток. Игра была написана на языке C++ и была очень сложной.

И лишь потом появилась идея создания Grand Prix, ставшая для Джефа делом чести и делом жизни. Собрав в себе все, что было у него, Джеф Крэммонд начал работу над Grand Prix 2. Работа над Grand Prix 2 длилась около трех с половиной лет, игра вышла на 8 месяцев раньше, чем планировалось. Тогда напряженной работы не было, и Джеф Крэммонд работал над Grand Prix 2, пока не почувствовал, что ему нужно было отдохнуть.

Но Джеф Крэммонд этого был недоволен. Он всегда мечтал создать игру, которая стала бы для него делом жизни. Работа над Grand Prix 2 длилась около трех с половиной лет, игра вышла на 8 месяцев раньше, чем планировалось. Тогда напряженной работы не было, и Джеф Крэммонд работал над Grand Prix 2, пока не почувствовал, что ему нужно было отдохнуть.

★ MicroProse

99% ГРАФИКА

99% ЗВУК

99% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

СИСТЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ



ПОКУПАТЕЛЯ
СОВЬЯЩЕНИЕМ
ОРИГИНАЛЬНЫЕ КАНЦЕЛЯРСКИЕ
ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
ЖДЕТ ПОДАРОК

Вниманию предпринимателей!
При использовании в
игровых салонах шлем
окупается за 60 дней!



Компания не несет ответственности
за опасности и приключения,
подстерегающие Вас в
киберпространстве...

Вниманию родителей!
Дети в восторге от шлема
VFX-1:

**Фантастический мир иллюзий
с полным ощущением
реальности!**

**VFX-1 — "...крутейшее"
периферийное устройство
для Вашего компьютера."
PC Magazine, USA.**

КОМПЬЮТЕРНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ

Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403.
факс: 209-2975

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

ТД "Библио-Глобус", Мясницкая, 6
тел.: 924-2673, 923-4173,
факс: 928-2394

Дом книги, 2-й этаж, Новый Арбат, 8
тел.: 913-6963, 913-6964.

ТД "Эдельвейс", Щелковское шоссе,
д.5, стр. 1, тел.: 961-3450.

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ

Тел.: 931-9301, 931-9269,
факс: 931-9269, 931-4011

 **Эксклюзивный поставщик в СНГ**
CompuLink



ТЕХНИЧЕСКАЯ
ПОДДЕРЖКА
931-9479

ГАРАНТИЯ
ДО 3 ЛЕТ

"Фантазмагория":

ЕЩЕ РАЗ, С ЧУВСТВОМ, С ТОЛКОМ, С РАССТАНОВКОЙ

Знаем точно: среди читателей "МИ" нет таких, которые не прошли (хотя бы раз) "Лучший квест прошлого года" Phantasmagoria. Некоторые же — это также известно нам доподлинно — облазили игрушку вдоль и поперек. Самый занудный стратег, самый агрессивный думер все равно отдали дань уважения квестам, вступив в героическую (и, надеемся, победоносную) схватку с беспокойным духом профессионала-иллюзиониста и садиста-любителя Золтана Карно, вырвав из его жадных потусторонних рук несчастную писательницу Эйдриенн, авторессу бессмертного романа Blue Horizon (ну и названьице!)...

Но при этом вряд ли хотя бы один из вас сумел отыскать ВСЕ маленькие и большие секреты этой замечательной игры. В определенном смысле это и к лучшему — сколько здоровья и жизнелюбия вы сохранили! Но с другой стороны, жалко ведь, что лопухнулись, правда?

Вот о таких мелочах, влияющих на ход игры исключительно косвенным образом и совсем необязательных, и поговорим — подробно и с картинками.

Синяя Борода и пять его жен

Во-первых, давайте соберем воедино историю самого главного злодея — души-фокусника Золтана.

Сначала он был просто весьма преуспевающим в своем скромном ремесле "волшебником" (вроде нынешнего Дэвида Копперфилда), "сделал" кучу денег, построил замечательный дом (тот самый, где и происходит действие)... И тут его понесло в Париж. Судя по письму, которое раскопала

любопытная Эйдриенн, Карно снедало желание подняться в своей профессии на новые высоты... то бишь глубины, ибо завела его эта дорожка в самое сердце Ада (причем он многих позвал с собой, в том числе и несчастную писательницу, родившуюся через полсотни лет после его кончины, вместе с ее морально неустойчивым мужем, для которого это путешествие стало последним).

Карно мечтал завладеть некой чудесной книгой — и завладел ею. Правда, это никому не принесло ничего кроме неприятностей.

Освоив искусство черной магии и окончательно одичав, великий магистр начал методично уничтожать своих несчастных жен (целых пять!) и вместе с ними смел под горячую руку одного младенца и одного любовника (первый принадлежал любительнице цветочков, тихой Гортензии, а второй — последней из жен, прелестной Мари, грохнувшей в конце концов своего пакостного муженька. Но он все еще здесь, и разобраться с ним до конца предстоит Эйдриенн).

Дом, где метался злобный дух нечестивого фокусника и страдали невинные души его многочисленных жертв, оказался покинут на многие годы, ибо пользовался дурной славой — вечно в нем все калечились, — пока его не приобрела наша бестолковая парочка.

Итак, откуда мы все это узнаем? Из бумажек, из записок, находя мелкие предметы, которые Эйдриенн обожает трогать руками... Но все это смутно и более чем неопределенно. Более точное представление о генеалогии семьи Карно можно составить, заглянув в фамильную Библию (она лежит в часовне, где любопытная Эйдриенн ухитрилась выпустить злого духа из коробочки, погубив тем самым свое семейное счастье).

Старик Мальколм, бывший воспитанник Карно и свидетель его кончины (он живет в домике за забором, где скачет очень злая, но продажная собака), если до него добраться, может поведать о том, как умирающего Карно заела совесть и он заточил обуявшего его злого духа в коробочку — оттуда его и выпустила Эйдриенн.

Но все это весьма фрагментарно.

Подробно, увлекательно и страшно об истории семейства Карно и судьбе поместья Корнуш нам расскажет Энн-Лу, владелица антикварного магазинчика — надо только расспросить получше. Если приставать к ней с вопросами до бесконечности, старая сплетница выложит всю подноготную и даже проиллюстрирует свои слова альбомчиком с газетными вырезками — все про



Корнуш. Она честно пыталась предупредить самонадеянную Эйдриенн (кстати, Энн-Лу — большая поклонница ее таланта, и даже попросила у нее автограф!).

У нее же можно будет обменять камео Гортензии (она — в сундуке на чердаке) на титановое распятие (учитывая, что ко времени его изготовления титан еще только успели открыть и даже не пытались с ним работать — большая редкость)... Впрочем, можно этого и не делать. Наверняка, многие и не делали.

Итак, Золтан Карно уморил всех своих жен. При желании можно посмотреть, как он это делал, — надо только оказаться в нужном месте и в нужное время.

Эта несчастная поплатилась за любовь к цветочкам — вечно копалась в своей оранже-



рее, вот и получила совочком в зубы.

Чтобы ее найти, надо пойти в оранжерею на острове (переправиться по бревну, которое свалит Сайрус, если Эйдриенн



догадается выглянуть перед этим из окна на чердаке), и ПЕРВЫМ ДЕЛОМ схватить совочек.

Если интересно, то голова и кости Гортензии лежат тут же, в большом цветочном горшке.

Эта слишком много ела... Вот он ее и "накормил" (глава 5,



зеркало в комнате с электрическим стулом и патефоном).

Опять же, если хотите полюбоваться на



нее еще раз — она валяется в бассейне под золотой арфой, за домом (в главе 4). Там же лежит любимый котик героини.

Судя по всему, эта подруга была не дура



заложить за воротник. Какой муж такое потерпит?! Вот он и не потерпел — получай, любимая, бутылкой в глаз! В буквальном смысле этого слова...

Она — в подвале, в бочке (на бочке заметно некое сияние). Если вам еще не



хватило острых ощущений — подойдите да посмотрите (диск 6)!

А эта очень много говорила, и явно не по делу! За что муженек и свернул ей голову с



помощью этого интересного механизма (диск 5, зеркало на чердаке).

Но Мари! Самая последняя, самая храбрая, самая хитрая жена Синей Бороды — неладно с ней стоили Золтану его никчемной жизни (земной, разумеется).

Борьба за свободу началась с того, что почтенная хозяйка поместья Корнуш наставила своему inferальному мужу изрядные рога — с его же ассистентом по имени Гастон. Увидеть трогательную сцену объяснения несчастных любовников можно в беседке за домом, в главе 5 — надо пойти к беседке во дворе и взять красную розу.

Веселая парочка коллективными



усилиями поджарила Карно во время сеанса (эту сцену можно увидеть, щелкнув на видеомашине в театральном зале) и



попыталась скрыться. Однако Карно еще ухитрился побегать и даже уволок бедного Гастона с собой в преисподнюю (в потайные ходы, которые пронизывают весь дом).

О друзьях семейства Гордон

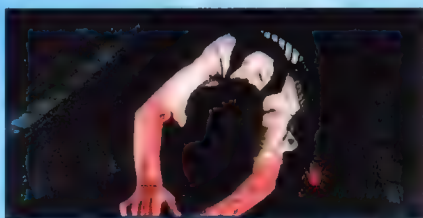
С женами вроде бы разобрались — каждая получила по заслугам. Теперь поговорим о совсем уж невинных жертвах — о тех, кого уколошил муженек героини, неожиданно-негаданно оказавшийся носителем темного духа Золтана Карно.

Итак, тихий фотограф Дон не мелочился: как и его вдохновитель, он убил практически всех, кто переступил границу владений Корнуш во время его там пребывания.

Парочка бомжей, облюбовавшая старые конюшни за домом, вроде бы должна была избежать такой судьбы: умная мама Хэрриет решила смыться загадя, когда в характере муженька героини обнаружились первые странности. Увы!

Если играть быстро и невнимательно, можно так и остаться в счастливом неведении, но мы испортим вам жизнь и расскажем, где найти их хладные трупы.

Он просто свалится вам на голову в



секретном ходе, ведущем в склеп (глава 7). Смотрите под ноги!

Его мама покоится на полу рядом со сценой, где Карно давал последнее



представление. Здесь же сидит веселый Дон — он натянул на голову скальп, снятый с бедной бабушки. Вот она теперь какая (см. ниже).

Симпатичный монтер, который так хотел помочь Эйдриенн, спрятан в секретном ходе, ведущем в комнату Мари, — надо



потянуть за рычаг, и он рухнет в ее объятия.

Кот, как уже было сказано, валяется в том же бассейне, где нашла покой прожорливая супруга Карно. Ошейничек от него Дон забудет на диване, где валялся пьяным, — все-таки кота убил он, а вовсе не Сайрус, как грешным делом подумала Эйдриенн.

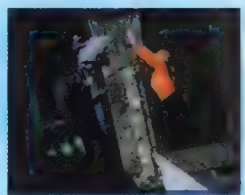
Семь смертей от рук любимого мужа

Теперь поговорим о массе удовольствия, которое можно извлечь из “салочек” с озверевшим мужем. Если вам совсем не знаком спортивный азарт, можно при первом посещении фотолаборатории (начало седьмого диска) схватить книгу со стола — тогда все будет очень быстро и просто.

Если же книгу не хватать и не торопиться к победному концу, можно весело и с пользой раз десять... отдать богу душу.

В детской надо подобрать с пола осколок стекла от картины с ребенком и спрятаться за дверь. Когда Дон появится — осколочком ему в бок (все равно это ерунда по сравнению с жидкостью для прочистки канализации в физиономию)!

В склепе можно забраться в гробницу (открыв ее кочергой), а можно встать за колонну и поступить с мужем так, как



изображено на картинке слева. Может он поймать нас и в секретном ходе — это выглядит вот так (см. картинку внизу).

Есть еще масса вариантов — в гримерной можно огорошить Дона молотком или кочергой и спрятаться в шкафу. В красивой студии со стеклянным потолком на третьем этаже — спрятаться за софу. Толку во всем этом немного, зато интересно. Наверняка мы нашли не все возможные варианты — поэкспериментируйте сами.



Маленькие радости большого дома

Кажется, мы уже поговорили обо всех важных, страшных и глобальных вещах. Теперь о самом приятном — о маленьких и совершенно необязательных приколах.

Наверняка вы сто раз смотрели в зеркало в столовой рядом с кухней — между прочим,



в нем отражается вовсе не тот портрет, что висит над камином. Видите?

Если лишний раз (на диске 2) зайти к отвратительному агенту по торговле недвижимостью Бобу Томпкинсу (на первом



диске Эйдриенн выцарапала у него ключ от комнаты, где потом сломала камин), можно увидеть вот такую интересную картину. Правда, Эйдриенн это вовсе не понравилось.

В седьмой главе не забудьте глянуть на свой компьютер (вообще говоря, это следует делать почаще — то там зашифрованное



сообщение, то еще какая-нибудь глупость). В последний день всей этой ужасной

истории ополоумевший муж учинил с компьютером Эйдриенн вот что.

Гадалка согласна сделать новое предсказание в начале каждой главы. Надо только подойти и взять жетончик. Впрочем, предсказания эти столь мрачны, неопределенны и правдивы, что вполне можно этого и не делать.



Это, пожалуй, самый странный из мелких приключений. Если четыре раза щелкнуть на портрете младенца в детской, глаза у него



начнут светиться, а сам он — издавать весьма и весьма неприятные звуки. И все это при том, что курсор на

портрете даже не краснеет!

Вот так выглядит картина в студии на третьем этаже на первом диске.



А так — на шестом. В принципе, на ней прибавляется по мазку в каждой главе — можете проверить.

Если на четвертом диске дать бабке Хэрриет гадальные карты

(они лежат в комнате Мари на втором этаже), она погадает, но тоже, как компьютер и механическая цыганка в холле, не пообещает ничего хорошего.



Музыка, которая тревожила Эйдриенн, когда она спускалась в холл во второй главе, раздается из комнаты с электрическим



стулом: там вовсю работает граммофон, который до этого Эйдриенн не смогла включить. Его надо вырывать из сети, и музыка прекратится.

На пятом диске, услышав громкую музыку, Эйдриенн следует пойти в беседку, где валяется красная роза и витает дух нежных любовников. Об этом мы уже рассказывали.

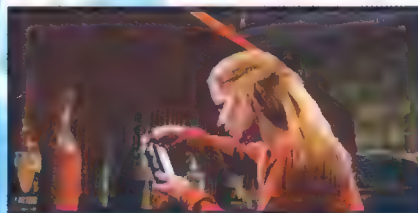
Муж несчастной Эйдриенн пристрастился ко всем дурным привычкам покойного Золтана: он не только пытается убить свою жену, он курит папиросы Золтана и



опустошает его бар. На шестой день Эйдриенн может обнаружить, что в портсигаре в комнате Золтана лежит уже не три папиросы, а две. Окурки от третьей она найдет в секретном ходе возле комнаты Мари.

Бутылка начала пустеть уже давно — в этом можно убедиться, просто подойдя к бару. Потом муж забудет бутылку в холле.

В конце концов Эйдриенн наткнется на



нее в ходе, ведущем к театральному залу.

На третьем диске не забудьте спуститься в



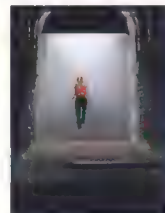
погреб: обеспокоенная ужасными криками, Эйдриенн в поиске их источника зайдет в клетушку с наручниками, и вот здесь-то и потянется к

ней эта жадная рука... Впрочем, Эйдриенн так ее и не заметит.



Вообще, в погреб надо наведываться почаще, в нем все время что-нибудь интересное — то мыши, то мертвая жена, то еще что-нибудь.

Помните, как Эйдриенн трясла решетку маленького склепа по дороге на остров (у вас она наверняка тоже это делала)? Теперь у нее есть шанс подойти к ней изнутри —



надо только подняться из склепа вот по этой лестнице (см. картинку выше). Для тех, кто так и не нашел склепа, скажем, что в него ведет секретный ход из часовни, найти его легко.

В склепе тоже можно провести время с пользой. С помощью кочерги совсем нетрудно открыть гробницы Золтана Карно и его неверной супруги. Боже! Вместо Золтана здесь лежит его соперник Гастон — об этом говорит медальон, который



Эйдриенн найдет на груди покойника.

А это красавица Мари... Она так и не выпустит из рук эти маленькие четки. Их можно взять потом, с крышки саркофага (они сыграют роль креста, если вы его не выменяли



на камю у антикварши Энн-Лу).

Вот и все, что пришло нам в голову. Наверняка в игрушке есть еще масса интересного — может быть, стоит упомянуть хитрые щелки для подглядывания, ведущие из секретных ходов в комнату Мари и часовню. Ищите! Phantasmagoria — что твоя "Война и мир": сколько не исследуй, все равно не хватит ни внимания, ни интеллекта — что-нибудь да останется незамеченным...

— Наталия Дубровская, Ольга Цыкалова

P.S. Игра (разумеется, в полном варианте!) была любезно предоставлена нам менеджером фирмы "Тритон" С.К. Голомой, за что ему поклон в пояс.

Quake как загадка

ЖЕЛАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ НА КРАЙ АДА

ПОСВЯЩАЕТСЯ НЕИЗВЕСТНОМУ
ДУМЕРУ

Выжить в жутковатом мире Quake (речь, разумеется, о v1.01) очень и очень не просто. И чтобы вы хоть чуть-чуть облегчили свою тяжкую судьбину (помирать, как ни крути, все равно придется, а выкроенные три-четыре минутки позволяют, к примеру, сменить белье, перекурить да оправиться — обычное дело перед смертным боем), сердечные авторы расставили повсюду незаметные, но весьма полезные для дела жизни вешки-зарубочки. Мол, увидел — напряги воображение: где-то рядом должна быть секретная комната (но как туда попасть?), родная двустволка (очень хорошо — топор опостылел!), аптечка (це діло — их давно краנק...), секретный уровень (вот гостинец так гостинец!)... Молчим уж о таких первостатейных бонусах, как Pentagram of Protection, Quad Damage и прочие классические Q-полезности. В общем, речь ниже пойдет о тайнах Quake'a. Сегодня начнем (секретов много!), а в следующем номере довершим. Тем более, что не все еще разведано-раскрыто — передышка между выпусками журнала, будем надеяться, позволит нам доковать победу и поделиться с вами всеми ее нюансами.

Кстати, каждый раз, когда вы будете оказываться в некоем секретном пространстве, Quake оповестит вас любезной надписью: "You found a secret area" Спасибо, товарищ, вы очень предупредительны... А для того чтобы секретные места (далее — просто "секреты") легче было изобличать (выводить на чистую воду), id'ешники придумали вот какую штуковину: вы стреляете по переключателю или триггеру, которые активизируют (возможно, активизируют — это только проверка) скрытые подъемники, мосты, раздвигающиеся стены, и отлетающие осколки: а) не меняют цвет — если переключатель "липовый", б) становятся красными — если это именно тот переключатель, который Ромеро прописал.

За дело, друзья! Секреты истомились без вашего внимания!

Эпизод Dimension of the Doomed

Уровень **Slipgate Complex**
(шесть секретов)

Первый секрет

Вы только что "родились" и находитесь в самом начале уровня. Пройдите немного вперед — через дверной проем в помещение внушительных размеров. Справа от вас будет прямоугольная выемка. Запрыгните в нее, повернитесь направо и выстрелите в стену. В последней прямо перед вами откроется дверка — патроны ваши!

Второй секрет

Покинув (выпрыгнув из...) предыдущий секрет и пройдя немного вперед, увидите слева дверь. Заходите, милости просим! Затем спуститесь в лифте на улицу и, миновав мост, смело ступайте в большой зал. Пройдя направо, вы обязательно узрите прямоугольную колонну, а за ней длинный балкон. Обойдите колонну, и тогда на грани, обращенной к балкону, увидите глобус (вероятно, Московской области). Ветаньте еинной шлодную к стене и пальните

по глобусу — скрытый подъемник перенесет вас на уровень балкона, пройдя по которому вперед и налево, вы заметите на стене еще один глобус (копия прежнего!). Огони! Стена перед вами отодвинется, и вы, если рискнете заглянуть во вновь обнаруженную комнату, станете обладателем Quad Damage. Ура!

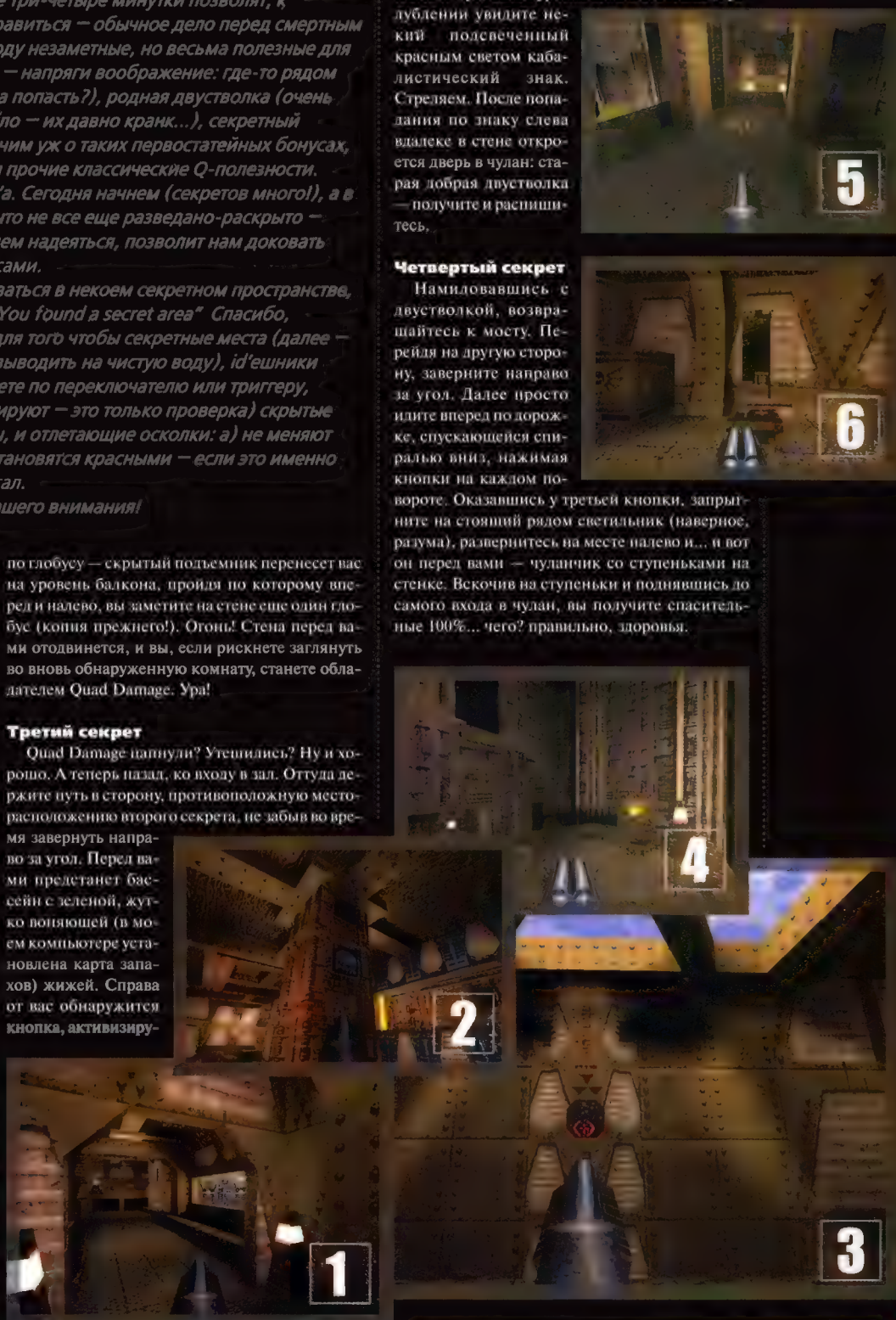
Третий секрет

Quad Damage напудри? Утешились? Ну и хорошо. А теперь назад, ко входу в зал. Оттуда держите путь в сторону, противоположную месторасположению второго секрета, не забыв во время завернуть направо за угол. Перед вами предстанет бассейн с зеленой, жутко попяющей (в моем компьютере установлена карта запахов) жижей. Справа от вас обнаружится кнопка, активизиру-

ющая выдвижной мост. — воспользуйтесь. Дойдя примерно до середины моста, повернитесь налево. Чуть выше уровня глаз в небольшом углублении увидите некий подсвеченный красным светом кабелистический знак. Стреляем. После попадания по знаку слева вдалеке в стене откроется дверь в чулан: старая добрая двустволка — получите и распишитесь.

Четвертый секрет

Намиловавшись с двустволкой, возвращайтесь к мосту. Перейдя на другую сторону, заверните направо за угол. Далее просто идите вперед по дорожке, спускающейся спиралью вниз, нажимая кнопки на каждом повороте. Оказавшись у третьей кнопки, запрыгните на стоящий рядом светильник (наверное, разума), развернитесь на месте налево и... и вот он перед вами — чуланчик со ступеньками на стенке. Вскочив на ступеньки и поднявшись до самого входа в чулан, вы получите спасительные 100%... чего? правильно, здоровья.



Пятый секрет

Соскочив вниз, развернитесь на 180 градусов и пройдите вперед и влево. Видите две колонны и дверной проем, ведущий к выходу с уровня? Чудненько. Но вам пока не туда. Справа от правой же колонны лежит Bio Suit (попросту защитный скафандр) — хватайте и прыгайте в воду. Под водой отыщите дверной проем, расположенный в точности под проемом, упомянутым выше. Для облегчения поиска сообщу, что стены следующего за ним туннеля имеют светло-желтый цвет. Обнаружив предмет этого — локального — поиска, смело идите (плывите) вперед, четко следуя изгибам туннеля. Доплав до его конца, вы заметите над головой люк. Всплываем и, миновав люк, оказываемся «один на один» с тремя «секретными» аптечками и желтым Armoг'ом. Что ж, подлечиться и защититься никогда не поздно...

Шестой секрет

Воспользуйтесь телепортером, расположенным в районе пятого секрета. Он перенесет вас на уступ, находящийся над входом в зал, где мы только что нашли второй и третий секреты. Спрыгивайте вниз и возвращайтесь к месту, где лежал Bio Suit. Сделано. Теперь — в дверной проем, и к выходу с уровня. Прежде чем попасть в комнату с телепортером (он призван отправить вас в следующий уровень), вы преодолеете небольшой подъем, сразу за которым слева и справа у стен лежат аптечки. Но нас интересует только правая. Пальнув в стену за ней, вы активизируете потайную дверь, за которой на небольшом холмике вас будут ждать очередные 100% здоровья. Куда нам столько?...

Уровень Castle of Damned (три секрета)

Первый секрет

Самое начало уровня. Спуститесь вниз по лестнице к мостику над неким «водоемом» (а вот здесь пахнет здорово — едва ли не горной лавандой! или эдельвейсами?... Спасибо, id!). Зайдите на мост и на его середине повернитесь направо. После чего... прыгайте в воду (нет, раздеваться необязательно). Оказавшись под во-

дой, прямо перед собой увидите на ко-

ричнево-серой стене прямоугольный, болотно-зеленого цвета. Огонь по прямоугольнику! Это приказ! Стенка отъедет, и вам откроется вход в туннель. Нам туда. За левым поворотом — пара аптечек и коробка патронов. Очень кстати.

Второй секрет

До этого секрета легко добраться из потайной комнаты, описанной выше. Итак, в первооткрывательном помещении помимо аптечек и патронов есть еще и небольшая лестница. Поднявшись по ней, вы увидите Г-образный бассейн с коричневой жижей (а запах!). К вам будет обращена длинная вертикальная «палка» от этой Г, оканчивающаяся на противоположной стороне пандуса, примыкающего к стене. Как ни противно, скатим в бассейн и плывем по этой «палке» вперед до упора. Поднявшись по пандусу, вы сможете активизировать скрытую дверь, открывающую вход в прямоугольный зал. Входим. Перед собой и чуть слева можно увидеть лестницу, по которой затем можно попасть в зал с тремя окнами и колонной. Снизу на колонне (под факелом) на грани, обращенной к окнам, находится кнопка. Нажимаем, и справа в стене открывается дверь в чуланчик с Quad Damage. Ну разумеется. Не с футбольным же мячом.

Третий секрет

Предположим, вы снова в начале уровня. Прейдите через мост, поднимитесь по винтовой лестнице в квадратный зал. Пройдите его, заверните налево, и вы окажетесь в зале-бассейне с тремя мостиками. По центральному перейдите на другую сторону и поверните налево. Затем, миновав арку, ступите на левый мостик, дойдите до его конца и заверните направо в туннель. Так вы доберетесь до еще одного «бассейна» — круглого. В самом его центре стоит какое-то Н-образное сооружение, за ним находится некий красный символ. Ныряйте в воду и плывите (обязательно брассом!) к этому Q-фетишу. Как только упретесь в стену, она отъедет, открывая проход к секрету с аптечкой и телепортером, ведущим к голубому Armoг'у. Голубого-то нам и не хватало.



Уровень The Necropolis (три секрета)

Первый секрет

Вставьте в дисковод CD-ROM что-нибудь из Брамса, иначе — никакого удовольствия! А теперь, стартовав с того места, где вы «родились», пройдите до клетки с Ogie. Справа за парапетом увидите ведущую вниз лестницу. Спуститесь в нижний коридор и пройдите по нему до моста, заканчивающегося аркой. Соскочите с моста влево. Отойдя немного вперед, слева от себя под какой-то полкой в стене обнаружите ящик с пат-



ронами. Стреляйте в стену за ящиком, и она отъедет, открывая путь к аптечке и очень милой упаковочке ракет. Спасибо. Брамса можно выключить.

Второй секрет

Этот секрет находится в зале имени Буратино, то есть там, где лежит золотой ключик. Попасть в него можно, если вместо того чтобы спрыгивать с моста, упомянутого выше, пройти по нему в арку, спуститься вниз по лестнице и затем направить стопы через дверной проем в округлую комнату. Вот из нее-то и можно попасть в заветный зал. Около выхода из зала на стене укреплен горящий факел. Встаньте к нему спиной и мысленно проведите прямую линию на уровне ваших глаз через левый край холмика, над которым витает ключ, до противоположной стены. Пройдя по этой линии до стены, вы обнаружите под собой широкий подводный туннель, ведущий к секретной комнате с Ring of Shadows (колечко, дающее невидимость). Кстати, участок стены напротив входа в туннель выглядит чуть темнее, нежели остальные окрестные стены. (Ностальгическое воспоминание: точно так же было и в DOOM...)



Третий секрет

Чтобы открыть этот секрет, находящийся недалеко от выхода из уровня, нам, во-первых, понадобится... э-э-э... скажем, диск Стинга "Mercury Falling" (A&M Records, Inc.). Да, Стинг потянет. Во-вторых, надо пройти в дверь, открывающуюся золотым ключом, затем миновать ловушку, "стреляющую" большой железной балкой. Спрыгнув в люк, открывшийся после выстрела, пройдите по полузатопленному туннелю, повернув пару раз налево и один раз направо, затем по пандусу вверх, далее по лестнице — и вот вы в комнате с двумя деревянными дисками, закрепленными на крестообразных балках под потолком. На дисках, разумеется, расположены Ogré, две штуки. Быстренько смените Стинга на Deer Purple "Made in Japan" и порешите огров. Так вы откроете решетки, закрывавшие проход к желтому Armo'у. (Эта комната находится сразу справа от двери в описываемую комнату.) Ну, а саданув из винтовочки по стене за Armo, вы получите доступ к телепортеру, который перенесет вас на те самые, оказавшиеся секретными диски. В нашем распоряжении рюкзаки Ogré (мы узнали бы их из тысячи) и еще одна кассета с ракетами.

Уровень **Grisly Grotto**
(три секрета)

Первый секрет

Едва "ролившись" и покинув мокрые пеленки, вы увидите перед собой деревянную дверь, слегка наклоненную от вас. Заходите в нее, но не спускайтесь (умоляю!) по винтовой лестнице вниз. Сразу за дверью под потолком находит-

ся секретом через единственную дверь, вы окажетесь на небольшой площадке, за которой раскинулось обширное водное пространство (до чего же хороша Волга в половодье! а как велика — аж до Техасины докатилась!). Слева увидите торчащую из воды, наклоненную вправо колонну. Мысленно спроецируйте линию наклона колонны на водную гладь. Спроецировали? Переходим к водным процедурам: сгитайте и плывите до стены по этой мнимой прямой. Оказавшись наконец у стенки, наберите в труды побольше воздуха и ныряйте (отставить акваланг! с аквалангом каждый может!). На полпути к лоду, если еще не утонули, вы обнаружите прямоугольный вход в секретную пещеру, в косяк... так точно, мой генерал!.. очередной запас ракет. Но той ли они системы?.. Помните, у Верещагина были неподходящие. Может, здесь повезет?..

Третий секрет

Третий секрет можно заполучить при одном условии — если у вас есть серебряный ключ. Предположим, вы до него добрались и теперь стоите именно там, где только что подобрали безделицу из полудрагоценного металла, — на мостках у большого водоема, в котором обнаружили первый секрет. Так вот, вдалеке перед вами в стене пещеры есть полузатопленная арка. Доплыв до нее, ныряйте в зал с дверью, открывающейся серебряным ключом. Входите, не стесняйтесь. Пройдя по коридору направо, вы попадете в зал с двумя бассейнами у стен и лифтом. Садитесь в последний и ежайте вверх (вниз все равно не получится). (За время поездки слева и справа от вас над бассейнами раздвигаются стены, обнажая небольшие балконы, — сюда-то там и надо.)

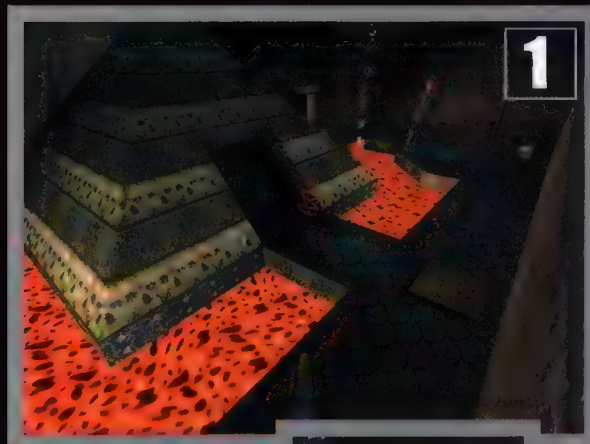
Поднявшись на лифте, вы увидите большой прямоугольный зал, на полу которого — пять расположенных крестом кнопок с символом Quake. Пробежите по всем кнопкам, и напротив левой и правой (если смотреть с той стороны, откуда вы вошли в зал) в стенах откроются дверки. Зайдя в любую из них, вы сорветесь в один из описанных выше балконов. На стене, противоположной месту вашего приземления, есть кнопка. Нажав кнопки на обоих балконах, вы увидите надпись: "Secret cave has opened..." Возвращайтесь к водоему, где был ключ и первый секрет. Плывайте к мосткам, на которых лежал ключик. Справа от них (по ходу вашего движения) будет большая наклоненная колонна, вот за ней-то под водой и открылся вход в секретную пещеру. Ныряйте и, подобрав "секретную" аптечку, прыгайте в телепортер — добро пожаловать в секретный уровень!

Секретный уровень **Ziggurat Vertigo**
(два секрета)

Но прежде замечу, что Ziggurat Vertigo — это царство невесомости, поэтому и прыгать, и стрелять здесь — одно удовольствие.

Первый секрет

Телепортер "выплонет" вас неожиданно нежно (невесомости), и справа от себя по диагонали вы заметите пирамиду, стоящую в бассейне, наполненном лавой. На мостике через лаву, который ведет ко входу в пирамиду, —



Pentagram of Protection. Берите пока дают, разворачиваетесь спиной к этому самому яхолу и бесстрашно ныряйте в лаву. В том месте, где находится мост, — проход в секретную комнату. А в ней две аптечки, Quad Damage и телепортер, переносивший туда, где лежала Pentagram of Protection.

Второй секрет

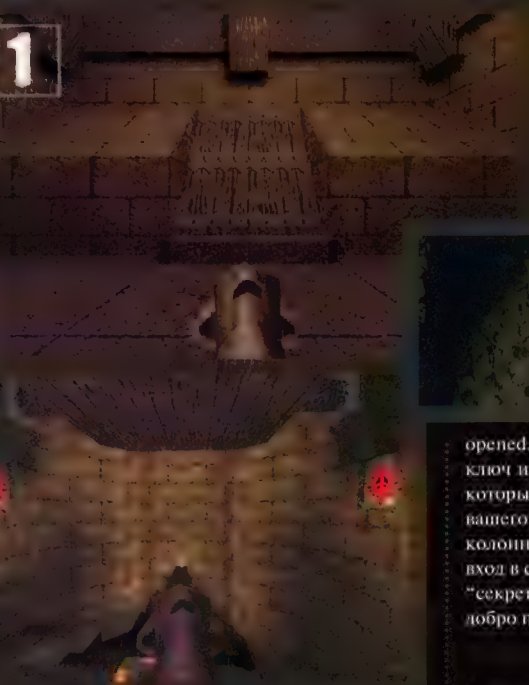
Секрет находится в комнате с телепортером, переносившим в следующий уровень. Войдя в эту комнату через дверь, открывающуюся серебряным ключом, увидите справа тот самый телепортер, а чуть слева впереди — дверной проем. Вам туда. Пройдя немного вперед, заметите слева небольшой закуток, и если повернетесь к нему спиной, то в стене напротив обнаружите прямоугольник более темного, нежели вся стена, цвета. Открывайте по нему огонь из всего, что способно стрелять, и стена слает, отъедет в сторону и откроет вам дорогу к двум коробкам девятидюймовых гвоздиков. Вот и вся тайна.

Уровень **Cloom Keep**
(пять секретов)



Первый секрет

На сей раз ваше "рождение" происходит на мосту через большой канал (вот ведь где угораздило!). Повернитесь направо, и вы увидите примыкающую к стене, торчащую из воды трапезивидную колонну. У ее основания в воде находится проход в секретную комнату с коробкой патронов и бонусом в виде премальных 100% здоровья. Короче говоря, отпевать нас пока ой как рановато!..



ся большой деревянный диск, а чуть ниже его на (условно) восточной и западной стенах расположена пара традиционных светящихся символов. Меткое попадание в них приведет в действие механизм, удерживающий диск, который под радостное возгласие: "You found a secret area", рухнет вниз. Спустившись по лестнице, вы сможете подобрать с поверхности "павшего" желтый Armo'.

Второй секрет

Покончив комнату с только что рухнувшим



кой, упоминавшейся в начале предыдущего абзаца. Внимание: здесь вас будут ждать несколько врагов и... Quad Damage. Запавшей этой замечательной штуковиной, вы слетка уравниваете ваши шансы с набегами Shambler'a, ожидающего вас в комнате с золотым ключом (попадете туда, вновь прыгнув в телепорт, перенесший вас в это секретное место).

Пятый секрет

Секрет расположен в комнате с телепортером на следующий уровень. Упав в колодез, ведущий к этой комнате, встаньте спиной к телепортеру и тогда заметите на стене перед собой прямоугольник, чья текстура и ярдно отличается от того, что есть окрест. Активизируйте скрытую дверь мощным ударом топора, и "секретный" голубой Armoг в ваших затребуших руках. А еще здесь есть телепорт, но куда он ведет — будьте любезны выяснить самолично.

Уровень **The Door to Chthon**
(четыре секрета)

Первый секрет

Спрятайтесь с повышением, на котором вы материализовались, заворачивайте в проход слева и идите прямо. Так вы попадете в комнатушку с Rocket Launcher. Высоко над RL на стене — красный логотип Quake. Выстрелите по нему. За площадкой, где лежит Rocket Launcher, в стене откроется дверь к лифту. Поднимитесь наверх. А теперь приготовьтесь к небольшой хитрости. Перед вами широкий зигзагообразный карниз. Подойдите к его краю и наклоните голову — увидите небольшой выступ. Теперь отойдите немного назад (для разбега) и неситесь вперед (только не надо прыгать!). Вот мы и в Quad Damage!

Второй, третий и четвертый секреты

Забудем о лифте и от места, где был Rocket Launcher, пойдём направо. В стене обнаружится кнопка (светящийся логотип Quake), нажав которую, вы откроете дверь, находящуюся справа и вдалеке от вас. В комнате за ней лежит желтый Armoг, а в стене напротив есть кнопка, открывающая люк рядом со входом в комнату. Прыгнув в него, вы окажетесь на площадке посреди лава. Через некоторое время центральная часть площадки начнет опускаться, образуя лестницу, ведущую вниз. Спуститесь по ней в коридор. Аккуратнее! Слева на вас начнет надвигаться стена с шипами, а из другой стены высунут свои отвратительные морды господа Ogre. Расправившись с ними, вы откроете дверь к лифту наверх. Поднявшись на нем, увидите перед собой серебряный ключ — он зажигает свет в переходе, ведущем к помещению с третьим секретом. Теперь прыгайте в телепорт, расположенный неподалеку, и вы окажетесь в самом на-

чале уровня.

Далее. Чтобы попасть во второй секрет, возвращайтесь назад к перемежающейся "шпированной" стене. Поскольку пока вы ходили туда-сюда она продолжала свое движение, вы окажетесь у нее за "спиной". В том же месте, где она была изначально, обнаружится телепорт — он перенесет вас в секретное место над входом в комнату с желтым Armoг'ом и люком. Вам улыбаются Super Nailgun и коробка гвоздей.

Вернемся туда, куда нас телепортировало из комнаты с ключом. Впереди под возвышенностью, на которой вы "родились", заметите проход со странной зигзагообразной очень узкой дорожкой. Шагайте по ней. За дорожкой налево будет дверь. Войдя в нее, вы увидите большой зал с двумя дверями и колонной. Справа от колонны в стене кнопка. Нажмите ее и возвращайтесь назад к колонне. На одной из ее граней (противоположной кнопке, если точнее) увидите некий подвешенный красным завиток. Стрельните в него. Лестница, ведущая к двери слева от вас, опустится, и вы получите доступ в секретное помещение с "гроздьё" ракет. Постоите здесь немного, пока ступени не поднимутся вновь, и вы увидите телепорт, который перенесет вас в секрет со 100% здоровья.

— Дмитрий Яковлев

P.S. В некоторые из описанных секретов можно попасть способом, отличным от изложенного.

Окончание следует.

Второй секрет

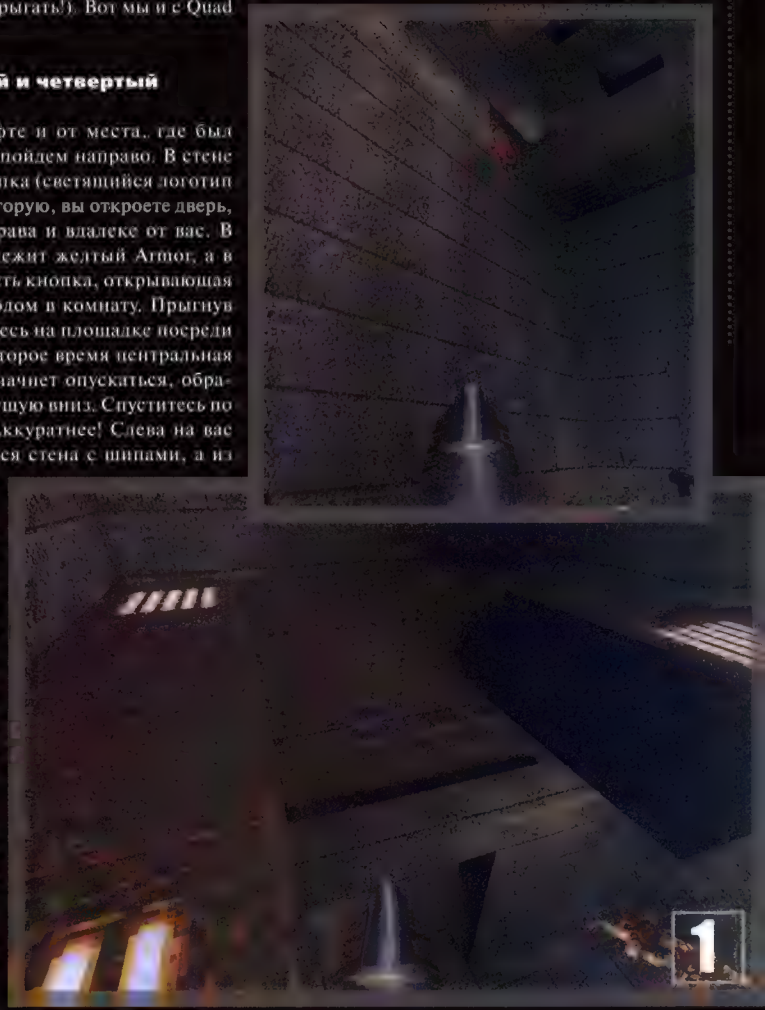
Вынырнув из предыдущего секрета, плывите направо вдоль стены. В самом углу канала будет лестница, по которой вы сможете выбраться на "набережную". Сразу за и около лестницы — дверь. Будьте любезны зайти и, миновав зигзагообразный коридор, окажетесь в причудливом зале — у основания ведущей вниз лестницы. Слева от вас, на некотором расстоянии от лестницы, находится Г-образная перегородка, а в дальнем левом углу — некое подобие беседки. Там-то и укрылся очередной секрет. Мечтайте завладеть его сокровищами? Прыгайте на паранет лестницы, с него на перегородку, а оттуда, разбежавшись, на беседку. ОК! Желтый Armoг и коробка патронов. А нам небось хотелось увидеть что-нибудь вроде пошлой красотишки из "Дюка". Ага, сейчас!..

Третий секрет

Ставим Баха и возвращаемся в начало уровня. Заходим в арку, а за ней в извилистый коридор с механизмами, стреляющими гвоздями (в потолок). Перед вами расходящийся на две дорожки мост. Вам направо. Проходим, поднимаемся по лестнице и оказываемся в помещении, разделенном тонкой аркой. В правой половине есть столб с факелом, а перед столбом — Super Nailgun (рекомендую в дни невзгод и неудач). Подойдите к столбу вплотную и, подпрыгнув на месте, вломитесь головой в факел. Ничего, что больно, главное — на стене за столбом открылась дверь, ведущая к... Как вы угадали, что там лежит желтый Armoг? Бах подсказал?

Четвертый секрет

Взгляните Armoг? Оставьте это уютное помещение и идите напрямик в левую часть комнаты: справа от вас будет проход к лестнице, ведущей в комнату с телепортером. Поднимитесь в эту комнату, обойдите телепорт сзади (вы должны пройти в узкий просвет между телепортером и стеной), а теперь прыгайте в него. Вы окажетесь на большом балконе над ар-





Его "предожабие" канитал

Петр Давыдов

"Н

о пока доллар всех поэм родовей, обирая, лапая, хапая, выступает, порфиной надел Бродвей, капитал — его преподание..."

Поэт хоть и груб, как водитель кобылы, но предельно точен: доллар, или шире — деньги, а с ними и капитал, — едва ли не самое стародавнее и любимое изобретение человечества. И едва ли не самое удачное. А потому создатели компьютерных игр никак не могли пройти мимо этого завораживающего всех и вся явления человеческой природы. **KarlMarx Games** (не увековечить другого певца капитала просто невозможно!), или попросту экономические, экономико-управленческие (если хотите) компьютерные игры, — наша новая осмысленная забота, влечение и печаль. Игр этого уникального и безумно интересного жанра нынче до обидного мало, но мы будем стараться их выискивать и, препарируя, предъявлять на всеобщее обозрение.

Но прежде чем объединяться, давайте разжеваем, то есть договоримся о терминах. И для начала пройдемся катком по тем производителям, которые, звонкой монетой ради (опять деньги!), упорно представляют свои компьютерные детища в качестве чистых стратегий. Оно в общем-то и понятно. К сожалению, узок пока круг поклонников **KarlMarx Games** и слишком далеки они от играющего во всякую дрянь народа (стратегии, разумеется, к дряни не относятся), что и толкает издателя на лукавство: назовем игру "стратегической" — и десятки тысяч продаж обеспечены (помнится, на коробке великолепного "Капитализма" от I-Magic так и было написано: "Simulation & Strategy Gaming")... Впрочем, есть в этом подходе и доля истины — и там, и здесь надо активно шевелить мозгами, а кто как не настоящий "стратег", способен на такой подвиг...

Ну, а почему "экономико-управленческие" (с акцентом на первом слове), а не просто управленческие игры? Вопрос принимается. И тут же парируется: как таковых "управленческих" компьютерных игр (разумеется, на том рынке, на котором играем мы) не бывает в принципе. Нет и не было до сих пор ни одной игры, где задачей было бы чистое управление чем-либо. Зато везде и всегда во главу угла ставятся они, Деньги, которые в конечном итоге и определяют победителя. Много денег — мало проблем! Миром правит "его преподание капитал"! И т.д. С другой стороны, любая экономическая игра, конечно же, отчасти и управленческая, ибо нельзя составить капитал и воспарить над миром (отраслью, государством, футбольной лигой), не умея управлять (миром, отраслью...).

И вновь вернусь к связке "стратегии — экономические игры". Да, экономический элемент совсем не редок (а зачастую — очень желанен) в стратегиях: деньги — или как они там называются — нужны для развития науки, приобретения юнитов и т.п. А в чем же тогда разница?.. А в том, что в **KarlMarx Games** денежные отношения не часть, а основа игры; кроме того, ни в одной экономической игре не было пока военных действий, нет в них и того, что так свойственно strategy. Зато всегда есть продуманная до мельчайших деталей модель управления предприятием (городом, государством...), на которой строится игра. Тем же, для кого главное повоевать и побряцать, не стоит забывать, что бизнес и есть самая настоящая война — с конкурентами, за покупателя, за рынок...

Когда все это затеялось и вокруг чего обычно крутится?

Хорош и этот вопрос. Постараюсь, насколько позволяет "колоночная" площадь, на нем остановиться.

Между тем, мало кто помнит, с чего все начиналось, а ведь это, пожалуй, самое главное для осознания жанра — есть история, есть и жанр. Одной из первых экономических PC-игр была компьютерная версия бессмертной "Монополии", которая хотя и не имела особенного управленческого уклона, тем не менее отвечала главному критерию — "воспевала" деньги. Игра шла в текстовом режиме, что, понятно, для тех времен считалось нормой.

Перенесемся немного вперед — в то время, когда появилась игрушка **Big Business**. Настоящий хит! Имея лишь три составляющие, следовало произвести какой-либо продукт (на выбор) и продать его. Неплохая VGA-графика, юмор и возможность игры вдвоем сделали свое светлое дело, отодвинув в сторону недостаточную сложность и отсутствие разнообразия, и игра была единогласно зачислена в шедевры жанра. Впрочем, о последнем вряд ли кто тогда задумывался, и он, неприкаянный, запросто мог сойти на нет, едва возникнув, если б не...

Если б не **Railroad Tycoon** (MicroProse), игра буквально перевернувшая сознание пользователей и установившая абсолютно новый и очень высокий стандарт в интересующей нас области компьютерных игр. Сочетая в себе небывалую экономическую модель, фондовый рынок, возможность строительства железных дорог, десятки типов поездов, огромное количество ресурсов (одним словом, уникальное разнообразие игрового мира), она стала той заветной чертой, за которой уже не было возврата назад. Жанр был распознан, определен, и всем стало ясно, что игры должны посыпаться, как из рога изобилия.

Так оно и случилось... Одной из первых в этом ряду стала **SimCity** (1990), где играющему предлагалось сотворить город и управлять им. Это действо настолько увлекло игроков, что производитель — **Maxis Software** — вскоре запустил в работу целую серию **Sim**-игр. (Впрочем, ни одна из них так и не дотянулась по популярности до игрушки-основательницы.) К слову, сериалы на этом не закончились: тряхнула стариной и **MicroProse**, опубликовавшая в 1993-м продолжение единственного и неповторимого хита — **Railroad Tycoon Deluxe**; чуть позже вышла другая, очень похожая по замыслу игра — **Transport Tycoon**, отличавшаяся от **Railroad** примерно так же, как **SimCity 2000** от первой **SimCity**.

Но вернемся к истории. Еще одна "древняя" игра, **Mad TV**, предоставляла играющему поистине уникальную возможность — стать менеджером одного из каналов телевидения. Многообразная, хорошо просчитанная, игра стала событием, открыв эру "узкоспециальных" экономических игрушек. В 1990 году свой посильный вклад в развитие жанра внесла и "краснознаменная" **Sierra**, выпустившая **Jones in the Fast Lane**: вам предстояло пожить некоторое время в городе (магазины, ресторан, фабрика, банк, биржа труда...), попытавшись достичь определенного достатка. Другой основополагающей игрой стала **Patricia**, где играющий, имея собственный корабль, отправлялся в плавание с целью "поторговать" — всевозможными товарами и с разнообразными городами. (Впоследствии появилась аналогичная игра **The Merchant Prince** (QQP, 1994), а еще позже **MicroProse** купила права на эту игру и в 1995 году выпустила ее ремейк под названием "**Machiavelli: The Prince**").

Путешествуя по своему игровому прошлому, обязательно наткнешься на великолепный **Detroit**, с его проектированием и строительством автомобилей. Очень оригинальной казалась мне идея **Dinopark Tycoon** (кажется, 1993 год), где игрок становился владельцем небольшого зоопарка... динозавров. Кстати, о "парках"... Одной из лучших игр на эту тему стал **Theme Park** (Bullfrog, 1994): вы возводили собственный "Диснейленд", разрабатывали и совершенствовали аттракционы, строили закусочные, магазины... А сколько было выпущено спортивных "менеджеров"! Самые распространенные — футбольные, где целью играющего было умелое управление командой.

Вот вокруг чего в основном "крутятся" сюжеты игрушек...

Я был бы не прав, если б не коснулся изынов жанра. А свои минусы, как и во всех играх, есть и в **KarlMarx Games**.

Поклонение "желтому дьяволу", зарабатывание денег на первых порах захватывает, играющий развивает свои владения, совершенствует отрасль, увеличивает капитал, но затем... затем игра вдруг теряет всяческий смысл, ибо пропадает стимул — вы достигли вершины и тратить далее деньги попросту незачем. К тому же нет соперников — компьютер как правило не может составить достойную конкуренцию "живому" игроку... Приведу пример. В биржевой экономической игре **Rags to Riches** (Interplay, 1993) играющий является биржевым дельцом, который скупает и продает акции нескольких компаний. Но заработанные деньги (а это миллионы) абсолютно некуда тратить! Предусмотрено единственное — покупка вещей, которые, увы, никак не влияют на игру, — вам просто сообщается, что они у вас есть. Скучно, девушки...

Вы полагаете, что это неизбежно? Зря. Что мешает предусмотреть вложение денег в производство, в акции конкурентов и т.д. К примеру тот же **Railroad Tycoon** не надоедал никогда, ибо все полученные деньги можно было потратить на акции конкурентов; игра как бы настаивала на том, что вы обязаны установить контроль над компьютерными игроками; деньги не лежали мертвым грузом, а, напротив, активно и непрерывно работали. Но это, пожалуй, исключение. Обычно разработчики совершенно не обращают внимания на такие "мелочи". Итог — огромное число игр "одноразового пользования".

Другой чрезвычайно важный вопрос: каким путем идти к выигрышу? Так, **Pizza Tycoon** (MicroProse, 1994) могла бы стать бестселлером жанра, если бы не бездумная возможность бесконтрольно торговать оружием. Несколько рейдов туда-сюда, и у вас скапливается столько денег, сколько не потратить за всю оставшуюся жизнь. Какой, спрашивается, смысл напрягаться с пищей, следить за развитием ресторанов, персоналом, если можно взять и пустить "налево" оружие, получив безграничный доход? Вот так, одним махом были уничтожены бесчисленные экономические возможности для выигрыша, была уничтожена сама идея. К сожалению, подобные примеры можно продолжать и продолжать...

Но не будем о грустном! Лучше еще раз вспомним о шедеврах, к числу коих, безусловно, относится **Capitalism**, высоко отмеченный не только большинством западных игровых изданий, но и любимым "МИ". Вот где "его преподание" развернулось в полную силу, да так, что автор этих строк до сих пор с удовольствием проводит за игрой долгие и очень наполненные часы...

FIVE DOLLAR
RESERVE
GAMES OF

Покойнишкий бухучет,

или эдем и тартар в битве за будущее

РАЗМЫШЛЕНИЯ У ПАРАДНОГО ПОДЪЕЗДА ЗАГРОБНОГО МИРА: В НАШЕМ АДУ ВСЕ-ТАКИ ЛУЧШЕ. — ТО ДРОВА КОНЧИЛИСЬ, ТО ГВОЗДИ НЕ ПОДВЕЗЛИ...



все свободное время сооружению симпатичного ада и элегантного рая.

Предполагается развивать упомянутые учреждения, не забывая о лозунге "они там умирают, а денежки идут". Игра-то очень и очень экономическая — работаем не на дядю, вкалываем на себя! Шлифуем искусство выжимать из захоластной планетки души и получать за них звонкую монету. Между прочим полезный в жизни навык...

Строить можно не только коммунизм. В SimCity рекомендовалось возводить мегаполис. Мысль прозорливой LucasArts, только-только выпустившей игрушку AfterLife, пошла по той же "градостроительной" прямой, но гораздо дальше: вам советуют посвятить

Засев за AfterLife, забудьте о тягостной будней глухого городишки Москва — авторы резко отрываю вас от яви и предлагают пощупать куда более сложную проблему — как создать идеальные условия для тех, чья жизнь уже закончилась. То есть ударно потрудиться на строительстве Ада и Рая. Ведение этого нетривиального факта окружающие будут называть нас не иначе как Демиургом. Лытит. Но высокое звание необходимо оправдывать. Для этого придется приложить усилия, вникать в тонкости и изучать детали.

А главное — сразу четко уяснить, что рай, а тем паче ад гуманитарными учреждениями не являются и их функционирование регулируется наиболее простым способом. Иначе говоря, все дело в денежных знаках. Есть знаки — хорошо, нет таковых — очень плохо. Но об этом в свое время, а пока приложим усилия к тому, чтобы рецензия приняла более или менее стройный вид.

Графика и интерфейс

AfterLife поддерживает как DOS, так и Windows 95, причем поставляются разные exe-шники, и проблем с запуском не возникает. С точки зрения AfterLife существуют три видеорежима — 640x480, 640x600 и 1024x768. И поскольку от видеорежима зависит не детализация, а лишь размер игрового поля, для 1024x768 советуем запастись 17-дюймовым монитором. И тогда вам понравится. Детализация рассчитана на то, чтобы рассматривать строения (очень красивые и забавные) издали, и не стоит

приближать изображение "до упора". Шарм исчезает...

Управление в целом стройное и гладкое, хотя имеются отдельные неприятные мелочи: могущие заметно испортить настроение. В остальном все логично — карты, трафики, регуляторы, — а следовательно, размусливание здесь ни к чему.

Исторически-религиозный экскурс

Между раем и адом находится некая планета. Этически корректные Lucas'овцы настоятельно подчеркивают, что ничего общего с Землей она не имеет. Да ладно! Дело в том, что жизнь на ней зарождается именно в тот момент, когда вы запускаете счетчик времени. На планете начинают плодиться и размножаться EMBO (Ethically Mature Biological Organisms). Но если процесс их размножения представляет для нас сугубо опосредованный интерес, то последующая неотвратимая гибель этих организмов — принципиальна. После жизни от них остаются SOUL (Stuff Of Unending Life), которые и являются предметом потусторонней (вернее, с точки зрения игроу-

щего, именно потусторонней) бухгалтерии. Все остальное зависит от грехов и добродетелей погибшего организма, его религиозных воззрений и от ваших успехов на поприще строительства. Религиозные установки наиболее важны, потому что душа жителя планеты последует именно тем путем, в какой верил покойник.

Возможны варианты:

NAAAism — прибежище ни во что не верящих; души этих несчастных никогда не попадут в ведение контролируемых играющим учреждений.

AAAAism — общее направление: каждый верит во что-то свое, но все попадут к нам.

Дальше следуют: HANA'исты, души которых отработают свои грехи в аду, а потом будут расслабляться в более приятном месте; HONO'исты, которые проведут ровно одну вечность в одном из вверенных нам с вами учреждений — в



зависимости от баланса своих поступков. SCRA и OPRA'исты: соответственно демо попадающие в рай или ад, плюс — многочисленные деятели, верящие в реинкарнацию и сочетающие свою веру с более или менее сложными посещениями нашихстроек — всего 10 основных религий. Кроме того, возможны разнообразные комбинации, так что не пугайтесь, пожалуйста, каких-нибудь



НОВИСУМАРАИ Гитов, или тоже
Торас, или еще кто-нибудь, ЕМЕО.

Важно следующее: когда мы строим жилые зоны, они соответствуют известным грехам (в аду) и добродетелям (понятно где), и всякая душа поселиться может только там, где ее ждут. Не имея пристанища, она терзается, терзается убытки. Это плохо. В заре планета (и религиозных воинов) своего обладателя эта душа достигнет "родины", превратится во временного или постоянного жителя. Со всеми вытекающими.

Прерабские заботы

Без жилья (жилая зона) не обойтись —

потребуется построить так называемые Торасы.

Теперь можно строить ипускать шарманку. Крути-верти!

Суrowость будней

Будни должны быть суrowыми, иначе кто-нибудь обязательно перепутает с праздниками. А это не есть хорошо. Для того чтобы играющий не впадал в такие заблуждения, создатели игры постарались изрядно. Начну с самого омерзительного игрового понятия. Это баланс. Обитатели жилых зон занимаются физическим и умственным трудом в

некой пропорции. Эту пропорцию необходимо указывать для каждого строения, причем при его модификации этот самый баланс нарушается. Фактически все сводится к старательному мозолению мышкой в ожидании побеления полоски, указывающей на качество баланса. Самое обидное, что все это можно сделать автоматически, но за большие деньги. А без хорошего баланса далеко не уедешь — снижается эффективность воспитательной работы. А при этом и доходы.

Другая проблема — моральный климат. Vibex. Праведникам должно быть хорошо, а грешникам — худо. Торасы и некоторые другие структуры источают правильные флюиды, ворота все портят. Опять же и рай не приветствуется запах денег и многое другое. Разобраться, читая инструкцию, или опытным путем (как можно, а так все учесть).

Есть лекарства

Карм и прах, достаточно удобны и эффективны, чтобы стать представлением о любой проблеме и предугадать пути ее искоренения. Кстати, кроме строений, ориентированных на наших постояльцев, есть учреждения, предназначенные для решения различных проблем управления небесами. Скажем, в уже упомянутых банках можно взять

кредит. Что характерно, рай сужает под проценты, а ад дает беспроцентную ссуду под залог души. **Плюс фокус** заключается в том, что наши почитатели, вроде бы отдыхают. А когда одни отдыхают, всегда найдется кто-то, кто в это время работает. В аду корнят демоны, в раю, соответственно, — ангелы. Этих простых

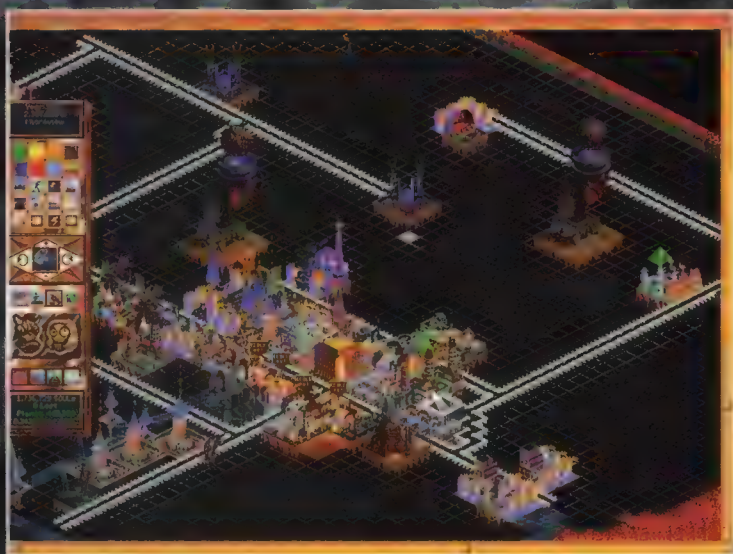
трудящихся в преддверии похвалить. То есть они могут без надобности закупаться — соответствующие расходы можно посмотреть в таблице. Денег всегда жалко — эту проблему можно решить, построив ТСenter'ы, где эти тварьки будут тренироваться. Но предпримем же, если интересно, расспросим наших ребят втроем. Будут ли прелести, безразличные ангелы и демоны будут крушить, что ни попадя. Кстати, ангелодемоны летают, дороги им не нужны, следовательно, к утопиям, где одни ублажают, а другие подливают масла на сковородку, думать не требуется.

Среди этой орды служащих есть два избранных представителя — не будем называть лишних имен, — которые по ходу событий дают вам дельные советы. Вернее будет сказать, что в них некое властное пророчество, издаваемое, которыми они погоняют друг друга, можно обнаружить ценную информацию. Так что неchte, ребята всегда вовремя сообщат вам о таких ошибках.

Тонкие намеки на толстые обстоятельства

Есть несколько вещей, которые стоит усвоить прежде, чем начать играть в AfterLife. Во-первых, надо четко понимать различия между раем и адом. Точно так же считается полезным, от ада лучше держаться подальше. Так, к примеру, обитатели райских курортных домов общаться с соседями, разбросанными другими добродетелями, им запрещено. Селиться в смешанных зонах, и жителям эдемы тяготеют к разнообразию. Наверное, у друзей на сковородках те же интересы, но вот только наши финансовые желания идут с ними в разрез. В аду должно быть очень плохо! Образчиком жилых районов Тартара должны стать гетто.

С другой стороны, здесь, как и в России, проблемой являются дороги. В рай попросите, там кто-то сможет создать идеальную систему дорог. А вот от вредных производств придется отказаться, чтобы грешники не жаловались на дым.



это понятно. Замечу также, что души, прогуливающиеся по вверенным играющему территориям, ходят исключительно по дорогам. Вывод — надо строить дороги. Следующее рассуждение — а от куда башки берутся? Ворота нужны. Все же это не решение.

Менее очевидны обстоятельства дела с кармическими карнавами. Для того чтобы души успешно путешествовали в рай и ад, из аду в рай и на планету, требуются определенные пути. Надо построить некий Karma Station Anchor, соединить его Karma Track'ом с Karma Portal Anchor (это такие красивые сооружения, изначально "обитающие" в эдеме и преисподней), и тогда за пределами ада ирая возникнут настоящие Karma Station и Karma Portal, соединенные Karma Track'ом.

И все будет хорошо.

Для успешного функционирования стройки вечности (бывают стройки века, но это не наш масштаб) требуется энергия. Последняя течет рекой вместе с сооружениями siphon'ов в непосредственной близости с какой-нибудь скалой и подведения к этой постройке дороги (провода — это тривиально).

Но имеет место быть еще и некий производственный процесс. Ангелы должны ублажать праведников своим вниманием, а демоны, в свою очередь, грешников. Для этого нам



окольными путями, а прогудки, Гитлер, пробок, доставляли на тыщу удовольствия.

Но самой интересной и полезной новостью является то, что этой планетой можно управлять. Заплатил денежку, развил технологию — население и увеличилось (правда, случается, что бесплатно, то есть даром, прилетают метеориты и это самое население отправляется под чужую юрисдикцию чуть раньше, чем к тебе в бм). При простом жлоу планшад можно организовать рекламную кампанию недостающих грехов/добродетелей — опять же за цветные бумажки и звонкие монеты. Ну и наконец, всегда можно совершить чудо и популяризовать в широких народных массах подходящую веру (тоже не на халяву).

Последнее особо полезно тем, что после катаклизмов и войн развивается меркий NAAA'изм. Приходится давить.

Приближаюсь к финалу

Едва ли можно мыслить подробно, рассуждая обо всех строениях, которые рекомендуются возвести, дабы сотворить в этой игре что-нибудь путное. Множество полезных строений можно воздвигнуть заарма, после того как население ада или рая превысит определенный предел. Важно то, что можно соорудить много всего, и каждая новая постройка не только развеселит играющего, но и повысит эффективность работ. А значит, у нас станет лучше с деньгами. Всегда праздник. Стыдно как-то радоваться, но для гуманистов рекомендуется заботиться об эффективности из каких-нибудь высоких соображений. То же жизнеутверждающее позиция.

О катаклизмах на планете уже

говорилось, но мы от этого далеки. Неприятности, известные в народе как disasters, случаются и у нас под боком. Смеху от них, конечно, много, но и убытки заметные. Души опять же страдают, а то и вообще пропадают. Из зрелище замороженного ада не можешь веселиться.

получился достойный. Достойный, разумеется, уважения — как за качество исполнения (графика, звук, свет, отопление), так и за нетривиальную (где кто еще?) идею и ее развеселое воплощение. Компания LucasArts смелому отличалась свежестью мысли, и марку не опустила. В высшей степени Rulezz!



Fenita la...

Нет, не слезу давили панки из LucasArts, когда выли это произведение. А чувство юмора у них известное, пробы негде ставить. Читая книжку и смотря Tutorial, вы рискуете подавиться, закашляться или напугаться безумным хохотом окружающих. Надо долг предупредить.

Вот, собственно, и вся история. Игра, конечно, навороченная, но, право же, какая-то не очень серьезная, особенно в сравнении с SimCity. Стебались авторы по полной программе. Результат

И последнее. Вот вам на затратку один маленький, но очень полезный код — \$@!

Эта абракадабра, набранная во время игры, пополнил закрома вашей адекой или райской родины на 10 миллионов pennies'oi. Однако допускается лишь пятикратное использование этого чит-кода. В противном случае — на Рай или Ад обрушится страшное несчастье по имени Death Star.

— X.Мотолог

P.S. Хорошо понимаешь создателей ада из эпитафия — дорога накрылась, денег жалко, мышка глючит...

Системные требования:

486DX2/66+, 8 Мбайт RAM, 8 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), MS-DOS 6.0+ (min — VESA-совместимая VGA-карта 256 цветов) или Windows 95 (полностью-совместимая с Win 95 графическая карта, поддерживающая 256 цветов), звуковая карта, мышь



★ LucasArts

75% ГРАФИКА
78% ЗВУК
93% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

AfterLife

89%

Вся президентская рать

По сути дела, CyberJudas является очень красочным ремейком аналогичной "древней" игрушки Shadow President (помните?). Стратегически ничего, вообще говоря, не изменилось, но авторы не боялись использовать свои познания в области компьютерной графики, чтобы сделать из старой игровой классики нечто новое. Основное отличие состоит в том, что теперь у вас есть президентские полномочия — можете шпионить, ренегат, интриговать, даже использовать коварный — эпитетов много, и все в точку), мечтающий уничтожить любимые Соединенные Штаты. Впрочем, бог с ними, со Штатами, в бешеных прожиге-пристроимся, но все же нехороший человек собирается блянуть дела так, чтобы все подумали, что государство рухнуло только по вашей, президентской, вине! Каков наглед! Понятно, что такое не прощают... (А воровал ты ее тоже по советским законам?..)

...Первый рабочий день только что победившего на выборах президента сверхдержавы. Вы думаете он начнется в знаменитом Овальном кабинете не менее

Какой же гражданин не мечтает стать президентом! Президентом страны, разумеется. Лучше своей, но — в случае необходимости (если, так сказать, чужбина скажет "Надо!") — и неродной. Я готов, вы готовы, и они тоже не против. Так за дело! Благодаря новой игрушке CyberJudas от DCtrue & Empire Interactive в вашем полном распоряжении будет не просто берег-мамонтовой-кости, а самое могущественное государство современности (но, увы, не Россия). Управляй — не хочу, диктуй свои условия — сколько влезет, сучи ядерными ракетами — пока самому тошно не станет. А может, вы хотите, напротив, потцовски (по-анклэмовски), не без строгости, но и доброжелательно привести неразумный окрестный мир к процветанию? Нет проблем, и это тоже CyberJudas.

Это раз. Второе и, возможно, главное в этой истории — вы регулируете бюджет, а это налоги с граждан и предприятий, пошлины на торговлю, всевозможные тарифы, расходы на социальные нужды, оборону, инвестиции в промышленность, зарубежная помощь... Кроме того, вы получаете доступ к полнейшему досье ЦРУ по всем странам мира (которое, кстати сказать, является *настоящим* ЦРУ'ным досье за 1991 год), горячей линии связи со всеми советниками и полновластно контролируете ядерное вооружение страны (кажется, это называется "ядерной кнопкой").

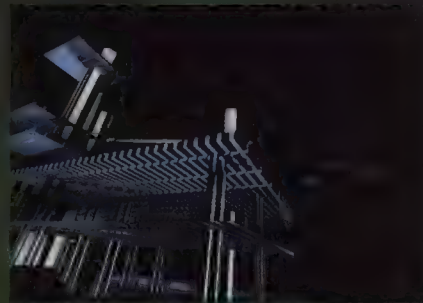
Война или мир?

Да, есть где разгуляться. Но с чего начать разгул? Советую для начала выбрать стратегию правления, то есть решить, чего же вы будете добиваться на своем немаленьком посту. Вы можете выбрать одну из предлагаемых программой целей (а то и сразу несколько) и начать их претворение в жизнь. Глобальные задачи вашего президентского правления следующие:

- увеличить влияние Соединенных Штатов во всем мире (скуучновато);
- уничтожить врагов США, объявив им войну; победив недругов, вы сможете назначить в завоеванной стране новое — проамериканское — правительство, либо, попросту, оккупировать территорию поверженного государства (уже веселее);
- достичь глобального мира во всем мире (!!);
- помогать малоразвитым странам (шазз!);
- контролировать разработку и накопление ядерного вооружения (что его контролировать — его применять, надо!);

— повысить средний уровень жизни человечества (шазз!!!).

Естественно, вы можете не помогать и не контролировать, но тогда ваша популярность будет неуклонно падать (жалко!), и вас в конце концов могут не



Налет на дружественную страну...

переизбрать на второй срок. А то и просто снять с поста. Или убить! Так что лучше относиться ко всему с должным вниманием и ответственностью.

Кто есть "ху"?

Перед взлетом президента на вершину власти карта мира. В первую очередь вам необходимо понять, кто есть кто? Кто друг, а кто враг? В любой момент "почти с мечом" для этого в игре существуют три фильтра (!) фильтров, которые условно



CyberJudas



Системные требования:
468DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта (ОБЯЗАТЕЛЬНО!), MS-DOS 5.0+

именитого Белого дома? Нетушки. Оказывается, ваши рабочие апартаменты расположены глубоко под землей и представляют собой систему виртуальной реальности (shadow network), предоставляющую президенту доступ ко всем нитям управления страной. Но несмотря на то что управленческий мир является виртуальным, решения президента будут носить весьма материалистический характер.

Так кому же мы вместо доступ? Начнем с главного — с бюджета. Вы главный командир и менеджер огромной ИС. Не вставая с места (просто!) можете выставить солдат на войну с мексиканцами и даже быть мертвым!

окрасят страны мира в соответствующие цвета. Цвета эти, в свою очередь, отразят положение дел (по 30 пунктам) в любом из государств. Вам будут известны такие данные, как показатели уровня жизни, общее количество населения, валовой национальный продукт, торговые партнеры, дислокация войск за пределами границ, затраты на вооружение... В общем, если только вы внимательно взглянув на планету сквозь нужные фильтры, вы сможете узнать о каждой из стран практически все! И, следовательно, "принять меры". Скажем, увидев, что на Украине не хватает средств на социальные нужды, вы можете тут же послать туда денежную помощь...

Рычаги власти

Распоряжения президента в рамках социальной, экономической, политической, военной и ядерной сфер. Занявшись социальными проблемами, вы можете наладить (развить, усилить): культурный обмен, экономические связи, осуществление реформ, права человека, дипломатию, и т.д.

Действуя в рамках экономической сферы, президент может ввести торговые санкции или, напротив, давать какой-либо из стран статус "наиболее предпочтительного торгового партнера". Кроме того, вы можете требовать от государства увеличения вложений в науку и производство.

Политика. Президент получает возможность... совершать диверсии, готовить покушения на лидера той или иной страны, снабжать оружием повстанцев, увеличивать или уменьшать расходы на шпионаж в конкретной стране, а также использовать войска для осуществления государственных переворотов.

Военная сфера. Вы сможете заключать мирные договоры с теми странами, которые находятся в состоянии войны с США, требовать повышения или сокращения расходов на вооружение, осуществлять бомбежки наиболее важных промышленных объектов недруга без объявления войны.

И последняя точка приложения президентских сил и талантов — ядерное

вооружение. Здесь вы получите возможность, как и в военной сфере, требовать сокращения или, наоборот, увеличения расходов на разработку и создание ядерного вооружения. Кроме же того...



Может, Ирландию уничтожить?..

вы сможете "уничтожить" ядерными ракетами по любой из них. Ну, конечно, если вы захотите. Земля!

Тактика президентства

Выбрав страну и какое-либо из возможных действий, вы можете тут же приступить к осуществлению своих планов, но, поверьте мне, торопиться не стоит. Лучше сначала посоветоваться с одним из министров и послушать его доводы "за" и "против" предлагаемого вами решения. Помимо этого, вы узнаете вероятность успеха своего предприятия, и если она будет катастрофически низка, стоит дважды подумать прежде чем что-либо делать. Почему? Да потому, что любое ваше действие приводит к тем или иным последствиям. Так, если вы, к примеру, предприняли попытку покушения в одной из стран, а она провалилась, то и в Штатах, и в государстве-"пациенте" увеличится политическая напряженность. Вы же потеряете в популярности и в таком чрезвычайно важном параметре, как "эффективность президентских действий".

Что это значит? А то, что чем чаще ваши действия будут заканчиваться успехом, тем выше будет эффективность ваших решений. Если же вы будете терпеть провал за провалом, то, соответственно, рейтинг эффективности неумолимо устремится к нулю. Все внимание к данному рейтингу! Низкая эффективность приведет к тому, что страны просто перестанут

воспринимать вас серьезно. В качестве другого примера можно привести попытку дисперсионной бомбежки наиболее важных промышленных объектов. При удачном (для вас) исходе у жертвы резко ухудшится качество жизни,

уменьшится валовой национальный продукт, возрастет социальная напряженность, и т.д. Если же потерпевшая страна, не дай бог, узнает о том, что виновником диверсии являетесь вы — можете сушить сухари: очень вероятно, что вам объявят войну или — как бы невзначай — "бросят" на вас несколько ядерных ракет (естественно, если таковые имеются).

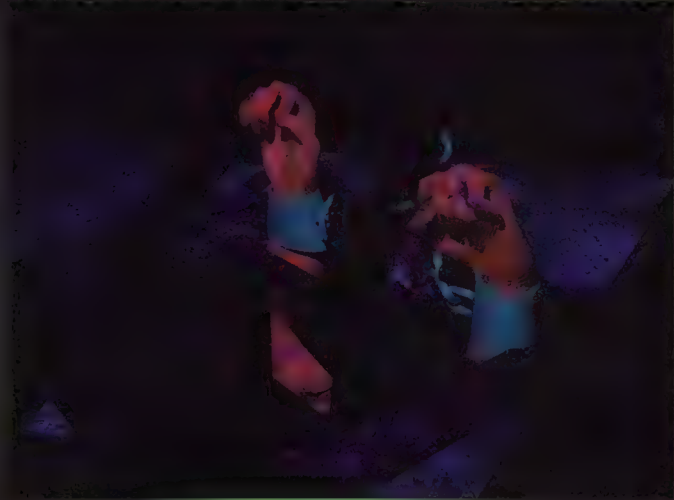
Чтобы избежать неудач в подобных "начинаниях", необходимо усиденно вести операции прикрытия, увеличивать объем средств на шпионаж, а также, естественно, вообще ничего не предпринимать, если есть сомнения в успехе...

Но самое главное состоит в том, что вы не просто можете принимать какие-то решения и осуществлять их, но и *вмешиваться во внешнюю политику других государств*. В игре существует так называемая нить событий, которую можно просмотреть для каждой страны. Предположим, вы заметили, что наглая Россия



продаст оружие Украине, а вам это не нравится. Что делать? Можно ограничиться официальным протестом, призвать к совести и привлечь внимание всемирной общественности, пригрозив санкциями, а можно и кулаком — да не по столу, а по физиономии! Мол, одно из двух, ребята: либо вы делаете, как мы говорим, либо наши ракеты летят на ваши головы. Последнее как правило никогда не позволяет... Вот только злоупотреблять этим не надо, ибо, затронув слишком важные интересы страны, вы рискуете напороться на войну с ее стороны.

Как уже говорилось, в нашем подчине



нии находятся министры-советники, их шестеро. Это министр национальной безопасности, министр обороны, министр внутренних дел, министр финансов, плюс — директор ЦРУ и премьер кабинета. Каждый из них имеет свои же рейтинги, что и вы. У каждого своя популярность, свой уровень влияния, своя политическая сила... Порой рейтинги советников оказываются значительно выше ваших. Помимо того, что вы можете обратиться к любому министру с любым вопросом, они еще и сами постоянно кружат вокруг вас, желая аудиенции. У каждого есть свой перечень действий, который он считает "единственно



верным": каждый советник постоянно будет просить вас уделить ему время, чтобы предложить вам какие-либо шаги, касающиеся той или иной страны. Если данное предложение кажется вам целесообразным, можете санкционировать его исполнение, сообщив об этом вашему помощнику.

Но главное — все время помнить, что один из них — предатель, и он может насоветовать вам все, что угодно! Будьте бдительны!..

Смерть иуде!

Как же вычислить кибернетического изменника? Это не так сложно! Дело в том, что предатель ведет свою подрывную работу вполне определенным способом. А именно: отдает распоряжения, о которых вы и знать не знаете, но как бы от вашего лица.

Для начала необходимо найти страну, по которой изменник собирается нанести свой удар. Вы получите некие конкретные

сведения об этом государстве, которые удалось установить в ходе расследования (к примеру количество населения или ежегодный рост валового национального продукта). Вам необходимо подключить свое ЦРУ по странам мира и начать поиск "внутри" наиболее вероятных государственных аппаратов, у же будут вычислены. Каким образом, это зависит от требуемого. Попытайтесь установить лояльность своей администрации по временную линию

событий этой страны. Ревизируйте каждое событие! Если обнаружите хоть одно, которое не было вами санкционировано, то значит, это и есть объект нападения кибернетического ренегата! Скорее всего, это будет что-то, что сможет скомпрометировать вас в глазах мировой общественности (диверсия, многомиллиардная помощь на ракетно-ядерные нужды...). Необходимо срочно остановить выполнение преступного плана!

Путей несколько. Во-первых, если вы обнаружили только-только развивающееся событие, можно просто официально обнародовать свое президентское veto на данное действие; но если вы замешкались с поиском нужной страны, ваш запрет успеет перехватить тот, кто отдал приказ от вашего имени, и придется действовать иными способами.

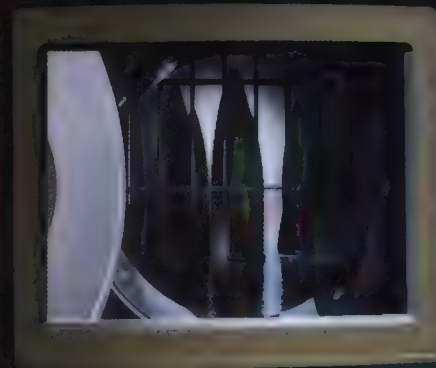
В принципе, можно, конечно, закрыть глаза на провокацию — пусть себе происходит, но, по-моему, разумней, воспользовавшись секретными каналами связи, предупредить страну о грядущей проблеме, чтобы дать ей возможность подготовиться к "катаклизму". В то же самое время стоит запретить прессе сообщать что-либо на эту тему и одновременно активизировать оперативников в надежде на то, что они успеют остановить исполнение дьявольского плана.

Но просто остановить событие — это лишь подделка! Главное — найти предателя. Найти и обезвредить. И вот тут авторы игры, похоже, немного перестарались... Судите сами: о соответствующем президентском приказе, помимо самого ренегата, всегда знают советники главы государства (их всего двое, но все же...). Но в том-то и дело, что эти "знайки" никогда вам о своей информированности не расскажут! Правда, здорово? Трое из шести — темные лошади... А поскольку формальных событий будет много, то в подозреваемых успеют побывать все!

Вот вам и верные помощники... Но, отбросьте в сторону грустные мысли о тотальном предательстве и принимайтесь за поиски троицы, знающей о готовящейся "подставе". В частности запускайте расследование, и к вам начнут приходить отрывки сведений из биографии данного человека. Чтобы вычислить нужного вам советника, придется втихую заняться обыском всех кабинетов. На каждый досмотр у вас есть 40 секунд, за которые вы сможете исследовать какой-либо один предмет.

Подождите по кабинету и поищите что-либо подозрительное. Что-то, что сможет

стать неоспоримой уликой на суде! Кроме того, в каждом кабинете стоит компьютер, содержащий подлинное досье на данного министра, но вход в него закрыт паролем. Для того чтобы узнать пароль, необходимо сначала осмотреть некоторые вещи в кабинете, а потом по их характеру вычислить возможный код. Все это время



Ну разве можно хранить в своем кабинете такое? А ваши советники хранят...

к вам будут поступать отрывочные сведения о подозреваемых, и если вы увидите, что все совпадает, — можете смело вводить нужное имя и закрывать расследование. Правда, ситуация усложняется тем, что подозреваемых трое, а виновен лишь один. Чтобы не ошибиться, вам необходимо последовательно раскрыть несколько дел и посмотреть, кто из советников фигурирует в каждом из них. Этот и будет предателем!

Но вычисление изменника вовсе не означает того, что вы сможете его успешно арестовать. Если популярность иуды и его нынешняя политическая сила превышают ваши потенциалы, вы ничего не сможете сделать! Чтобы ослабить советника, стоит запустить дезинформационную кампанию. Можете быть уверены — в результате разразившегося скандала рейтинги вашего министра пойдут резко вниз. Не надо, правда, забывать, что с горочкой покатится и ваша популярность. В меньшей, конечно, степени, но все же скандал ударит и по вашему советнику негативно скажется на вашей персоне.

И если после этого вы не сможете доказать предателя под трибунал, то останетесь просто рубить его! Именно так — рубить топором, кстати, знают, как это делается, только присажитесь! Через



А вот и президентское кресло...

Солдаты — в бой!

месяц произойдет какое-нибудь несчастье или случится автокатастрофа, и всё будет кончено. Лишь бы не пронюхали газетчики! В противном случае — пиши пропало...

Итак, когда вы будете абсолютно уверены в своей правоте и у вас будет достаточно сил для приведения приговора в исполнение, можете передавать власть в руки верховного трибунала. Тут и решать, виновен этот человек или нет, и если все-таки виновен, то иду ждешь страшная смерть...

Изменник казнен, но игра на этом не заканчивается. Вы продолжаете управлять страной до следующих выборов (может быть, и они будут для вас успешными?). В общем, игра идет...



Увеличьте налоги! Будьте тираном!

колею, и начнется спокойная, размеренная президентская жизнь, в которой уже нет места предателям и негодяям. Только экономика. И еще политика.

Впечатления

Что можно сказать об игре в целом? Если в начале она захватывает и не дает отвлечься ни на минуту, то потом начинаешь понимать, что по второму разу за нее уже не сядешь. Почему? Да хотя бы потому, что советники все время одни и те же, и кабинет у каждого все тот же. Немного поиграв, уже помнишь наизусть биографию любого министра,



Ракеты на старте!

и по первой же подсказке легко определяешь, кто есть кто. И потом слишком уж простой интерфейс игры! Вроде бы есть три уровня сложности, но, по сути, игра не меняется, и не представляет никакой проблемы. Ну, а после того как правительство уничтожено, игра и вовсе становится скучной...

Самое печальное состоит в том, что здесь нет абсолютно никакого развития, нет ничего такого, что держало бы играющего в постоянном напряжении. Можно вообще ничего не делать и при этом иметь исключительно высокий уровень популярности. Особенно раздражает то, что нет абсолютно никаких вопросов по внутренней политике! Одна внешняя... Кто, спрашивается, все это время государством управляет? Была бы наука, было бы развитие, если бы можно было строить новые заводы, разрабатывать новые виды оружия, то, как мне кажется, от игры нельзя было бы оторваться, а так... так она вырождается в одну большую, но, увы, недоразвитую возможность.

Идея замечательная, графика превосходная, звук тоже на высоте, а играть скучновато...

Единственное, что представляет хоть какой-то интерес, так это президентские выборы. Поставив себе задачу доиграть до них любой ценой, я начал планомерно идти к ее выполнению. Но это оказалось не так-то и просто, ибо максимальная скорость игры — 2 часа в секунду, а до выборов оставалось около 2000 дней... Таким образом, единственным способом хоть как-то дотянуть до заветного срока, была возможность начать очередную мировую войну и перескакивать день за днем от сражения к сражению. Очень скоро автор этих строк оккупировал 2/3 суши земного

шара, но это... почти ни к чему не привело! Чего ради было овладевать миром, если потом даже нельзя контролировать захваченные территории? Разве что эти страны не могли



больше на меня напасть...

Но вот и долгожданные выборы! Уж здесь-то чего-нибудь да случится! Нет-то было. Мне просто сообщили, что подошел срок новых выборов и поскольку моя популярность была максимальной (100%), я остался главой



государства на второй срок... А далее следовало всё то же самое! Со злости пришлось уничтожить население земли, забросав всех подряд ядерными ракетами. А что делать? Обидно, понимаешь...

— Петр Давыдов

★ DCTrue
★ Empire Interactive

90% ГРАФИКА
90% ЗВУК
99% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

CyberJudas

Школа для менеджера

И снова российские футболисты остались в европейском футболе на вторых ролях, бесславно покинув сначала пелюки кубковых турниров, а затем с позором вылетев с Euro'96!.. Кто же исправит ситуацию и наконец приведет наш истосковавшийся футбол к победам? Видимо, главные надежды стоит возлагать на бойкое подрастающее поколение, то есть на вас, господа игроманы, прошедшие огонь, воду и медные трубы чисто экономических, спортивных и прочих KarlMarx Games. Кто знает, вдруг вашей последней обучающей вершиной станет спортивно-экономическая игра Football Limited немецкой компании Software 2000? После чего вас с распростертыми объятиями примут в московском "Динамо", питерском "Зените" или волгоградском "Роторе". В должности президента клуба. На меньшее вы ведь не согласитесь, верно?..

Итак, дело за малым — освоить эту самую профессию. Чему во многом может содействовать игра Football Limited. Я не шучу: игры подобного жанра — скорее учебники, нежели игрушки (в том смысле, который мы привыкли вкладывать в это слово). Но, оговорюсь, это не чисто экономическая игра: знакомясь с азами профессии менеджера, вы, кроме того, будете выполнять многотрудные обязанности тренера футбольного клуба. К слову, такое совмещение является любимым занятием многих наставников российских команд.

Что же это такое — Football Limited? Игра похожа на многоуровневый тренажер (или даже на школу) для



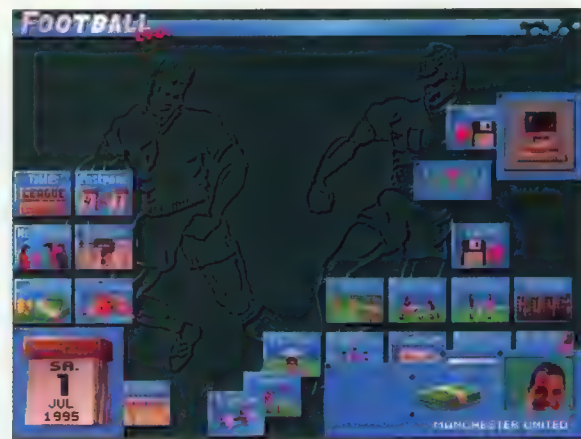
футбольного менеджера. Три режима FL — как три ступени общеобразовательного учебного заведения. Каждая отличается степенью вашего участия в финансовых делах футбольного клуба. Например, в первом режиме вы получаете в распоряжение огромную сумму денег, которая не кончится даже в том случае, если вы будете проворачивать самые авантюрные финансовые махинации.

Помимо всего прочего, режимы отличаются степенью управления тактикой и стратегией вверенной вам команды. Как и в любой школе, в Football Ltd. есть классы — это десять степеней сложности. Обучение может длиться от одного до четырех футбольных сезонов, а также бесконечно (век живи, век учи!). Одному учиться не очень весело, поэтому в "классе" может быть до четырех человек, участвующих наряду с вами в покорении вершин английской Премьер-лиги. Да, это так, "тренироваться" придется на чемпионате Англии по футболу. Авторы игры предлагают вам встать во главе любого английского клуба не только из главной лиги, но и

нижних дивизионов. А для сугубых фанатов на местах есть еще и ряд дополнительных команд из Конференц-лиги (полулюбительский дивизион) и чемпионатов, британских королевств (Шотландии, Уэльса, Северной Ирландии).

В качестве же своеобразного экзамена вам может быть предоставлена возможность возглавить национальную сборную на чемпионате мира по футболу! Вот уж проверка

такая проверка! Но это на венце карьеры, а пока главная задача играющего — победа в футбольном первенстве или, если вы не столь тщеславны, продвижение в более высокий дивизион. Понятно, что на дороге к чемпионству необходимо помнить и о финансах. Не то ваши ведущие игроки разбегутся по клубам



конкурентов, да и FA (Футбольная ассоциация Англии) не благотворительная организация — нищих кормить не будет.

Чтобы иметь положительный баланс, неплохо заручиться поддержкой спонсоров. Благо они так и норовят отдать свои денежки за рекламу. Выбирая среди рекламодателей, желающих разместить свои щиты по периметру поля, не стоит руководствоваться только тем, кто больше даст. Иногда полезнее заключать недорогой контракт на небольшой срок (нежели средний по прибыли и более долгосрочный) — тем самым вы оставите возможность для получения в будущем более выгодных предложений. Кроме того, как подсказывает наука арифметика, тысяча фунтов за один щит — это не то же самое, что за два. А вот продавая права на телетранс-



ляцию, надо выбирать самую щедрую компанию.

Основной источник прибыли клуба — его болельщики. Чем больше у вас фанов, тем выше посещаемость матчей, тем веселее разойдутся маечки-шапочки-шарфики с клубной символикой и, соответственно, тем большую прибыль вы получите. Привлечь же болельщика можно только хорошей игрой и высокими результатами. Для этого перво-наперво надо внимательно ознакомиться с тактико-техническими и физическими возможностями игроков, уяснить, кто из них тяготеет к обороне, а кто к атаке, на каком фланге предпочитает играть. Приобретая подобные знания, определитесь со стратегией и тактикой игры в целом, с позиционной расстановкой



ваши деньги. Кстати (как ни банально это звучит), улучшить физическую форму футболистов, их игровое мастерство можно с помощью постоянных тренировок. Варьируя интенсивность этих занятий, давая разнообразные тренировочные задания (вплоть до отработки свободного удара), у вас есть

PL	Club	P.	W.	D.	L.	Result	Points	Goals
1.	COVENTRY CITY	0	0	0	0		0	0
2.	MANCHESTER UNITED	0	0	0	0		0	0
3.	BOLTON WANDERERS	0	0	0	0		0	0
4.	ARSENAL	0	0	0	0		0	0
5.	LEEDS UNITED	0	0	0	0		0	0
6.	CHELSEA	0	0	0	0		0	0
7.	TOTTENHAM HOTSPUR	0	0	0	0		0	0
8.	LIVERPOOL	0	0	0	0		0	0
9.	BLACKBURN ROVERS	0	0	0	0		0	0
10.	EVERTON	0	0	0	0		0	0
11.	SHEFFIELD WEDNESDAY	0	0	0	0		0	0
12.	SOUTHAMPTON	0	0	0	0		0	0
13.	QPR	0	0	0	0		0	0
14.	MIDDLESBROUGH	0	0	0	0		0	0
15.	WEST HAM UNITED	0	0	0	0		0	0
16.	MANCHESTER CITY	0	0	0	0		0	0
17.	WIMBLEDON	0	0	0	0		0	0
18.	NOTTINGHAM FOREST	0	0	0	0		0	0
19.	NEWCASTLE UNITED	0	0	0	0		0	0
20.	ASTON VILLA	0	0	0	0		0	0

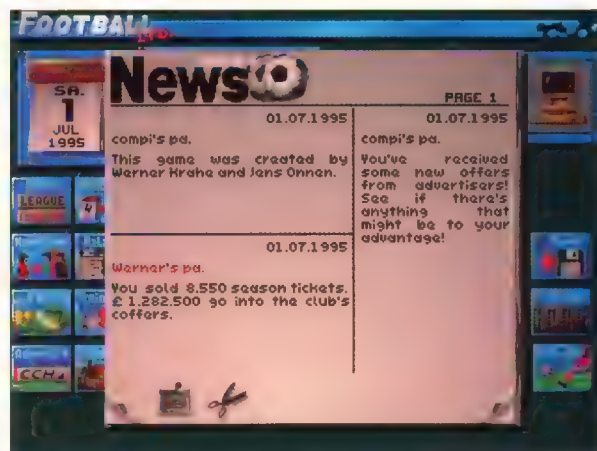
футболистов. Желательно не скупиться на приобретение какой-нибудь звезды, которая будет определять игру команды и привлекать болельщиков на трибуны.

Кстати, о трибунах, то есть о стадионе и его окрестностях. Если фаны все-таки придут на домашний матч ведомой вами команды, неплохо было бы создать для них приемлемые условия: построить козырьки над трибунами, открыть бары, обеспечить безопасность и сносное качество сидений. Не забывайте и о том, что стадионное хозяйство периодически приходит в негодность и вам придется тратиться на ремонт. Начиная большую реконструкцию стадиона, можно взять кредит в банке.

Но бизнес — это всегда бизнес. Без сожаления ставьте на трансфер ветеранов, утративших игровые кондиции. Не держите посредственных игроков в глубоком резерве — они только проедают

делая во время тренировок упор только на физические кондиции игроков, вас не сильно должно заботить качество "полюны". Проверить же свои тренерские наработки (и попутно заработать немного денег) можно, организовав товарищескую игру...

Итак, предположим, вы полностью подготовили команду к гонке за чемпионство. В упорной борьбе с соперником от вас не должна ускользнуть ни одна деталь. В курсе последних событий играющего держат постоянные газетные отчеты. Самые важные новости можно сохранить на память. Кроме того, бесстрастная статистика расскажет об истории ваших футбольных взаимоотношений с тем или иным оппонентом, сообщит о текущей турнирной позиции, силе вашей команды и соперников. Наконец, выпуски спортивных новостей поведают вам о всех результатах прошед-

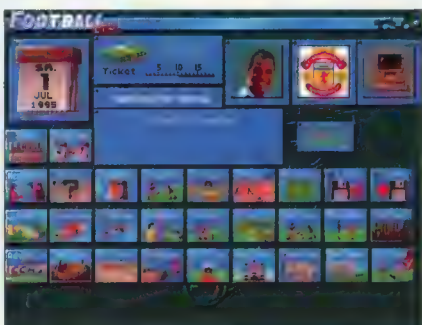


ших матчей.

Если же вы вдруг поймете, что требуется усиление состава, а наличности негусто, попробуйте рискнуть на бирже или поставить деньги на тотализатор. В первом случае есть возможность воспользоваться услугами платного консультанта, во втором же все будет зависеть только от вашей проницательности.

Но лишь чисто президентскими проблемами ваши трудности в завоевании кубков и чемпионских званий не ограничатся. Не надейтесь. Увы, создатели при довольно удобном интерфейсе (настраиваемая поверхность рабочего стола, "иконки"-папки, специальные окна для занесения туда самых используемых функций игры) почему-то не удосужились налечь на графику: мало того, что пиктограммы и таблицы навевают грустные мысли о профессионализме художников, они даны в ужасном дедовском разрешении 320x200. Хотя рисунки, иллюстрирующие жеребьевки различных кубков, апартаменты банка и тому подобное, очень даже милы. Плюс — нервы играющего постоянно терроризируются ужасными спектрумоподобными (был когда-то такой компьютер) звуками...

— Дмитрий Яковлев



Football Limited

★ Software 2000

50% ГРАФИКА

50% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%

Системные требования:
 386SX, 4 Мбайт RAM, 40 Мбайт на HDD (игра устанавливается с CD и больше к нему не обращается), звуковая карта

Старый добрый Волк, старый добрый



ИЛИ ИГРЫ ДЛЯ ДЕВОЧЕК



Программист Игорь Селиванов, художник Алексей Данилкин (помните еще игрушку "Бермудский синдром"? то-то...) и мультипликатор Андрей Винковский вздохнули и решили вернуть нынешнему мелкому поколению — нормальным компьютеризованным деткам, которым и в голову не приходит, что менять программы на телевизоре можно не только с пульта, а на телефоне бывают не только кнопки, расстрелявшим на всяких "Супер-Нинтендо" больше народу, чем дедушка Ленин принял ходячих, и подорвавшим на "Денди" больше танков, чем все герои Курской дуги, вместе взятые, — вер-

Наконец-то, наконец-то и наше сопливое поколение доросло до ностальгии! Вернее, жизнь довела — взяла да и изменилась, и так резко и резво, что ничегошеньки-то в ней от нашего детства не осталось!

Даже если оставить в стороне аспект анекдотически-трагически-политический — кровопролитные зарницы, наглядную агитацию в духе пролетарского кубизма и полные бычков барабаны, в которые давно уже некому стучать, — все равно и сравнить-то не с чем. Нынешние дети живут в принципиально иной культурной и материальной среде, и чихать они хотели на наше "героическое" прошлое!

"И зря, — полагают авторы игрушки-обучалки-раскраски-мультишки и по совместительству живой книжки **"Красная Шапочка"**, изданной буквально на днях московской компанией "Амбер", — поскольку при всяком резком переходе к лучшему успеваешь забыть что-нибудь хорошее..."

Одним словом, "Красная шапочка" и ее издатель подвигли нас на новую рубрику — "Цветы жизни". Так сказать, детский уголок серьезного и всевозрастного журнала "МИ" — для мальчиков-девочек от трех до двенадцати, а также их родителей. Даже, наверное, так — сначала для ностальгирующих и не наигравшихся родителей, а уж потом для...

нуть им немного того неторопливого, доброго и спокойного, что досталось нам, в том пустом и жестоком мире, которого им, слава Богу, не пришлось застать.

Говоря конкретнее, Игорь и Алексей ужасно скучают по любимому развлечению наших дошкольных лет — по диафильмам, добрым старым "живым" картинкам под виниловые пластинки, а еще по титрам, с которых тебе добрым голосом наговаривают текст и играют музыку, а ты знай себе синхронизируй!

Конечно, запах нагретого проектора и шорох перематываемой вручную целлулоидной пленки нам уже никто не вернет, но сам принцип — почему бы и нет?! Почему бы не заполнить эту нишу, где коэффициент участия выше, чем просто в книжке или мультике, но ниже, чем в настоящей компьютерной игре? Почему бы не дать детям возможность еще раз послушать любимую сказку, еще раз в нее поиграть — так, как и положено узнавать Красную Шапочку? Не торопясь, со знанием дела привычно удивляясь глупости исполнительницы Шапочки, безразмерному брюху Волка и его сходству с любимой бабушкой героини, — короче, записать на подкорку, чтобы легкомысленная бабушкина внучка навсегда поселилась в их сознании, как живет в нашем.

Крепко взяв за рога компания "Амбер" пошла творческим людям навстречу. Причем пошла, можно сказать, бодрим строевым шагом: оказала полное содействие, сделала возможным осуществление всего проекта целиком (!) — и это в наших родных партизанских условиях (все, от саундтрека до полиграфии, делалось в России)... И вот, аккурат к началу нового учебного года, игрушка оказалась на прилавках-лотках-в-киосках: играй/учись/ностальгируй — не хочу!

Ну что ж, весьма и весьма рекомендую! Если у вас есть "под рукой" маленькие-маленькие дети (возраст мы на свой вкус определили выше — в редакционном врезе) и вы хотите их порадовать, а заодно поучить уму-разуму (в данном случае — английскому), — непутевая девчонка Красная Шапочка, любительница пошляться где не надо и поболтать с кем не следует, уже



ждет вас, в комплекте с симпатичной книжицей, где есть и сама сказка, и словарики, и даже дневник, куда прилежная девочка терпеливо заносила свои наблюдения, и который ребенок-геймер может при желании продолжить.

Игрушка, она же в общем-то живая книжка (жанр насколько удивительный, настолько у нас, увы, и редкий), предназначена прежде всего девочкам — что ни говори, а их нежную природу (как более чем справедливо отмечают авторы "Красной Шапочки") игроделатели в расчет никогда не принимали. Все экшен да экшен, в крайнем случае — интел-

лектуальные забавы. А душой отдохнуть?! Конечно, всякая девчонка на самом деле любит пострелять или двинуть чьей-нибудь виртуальной ногой по чьей-нибудь не менее компьютерной физиономии (кто ж этого не любит?!), но все-таки! Плятица, цветочки, счастливый конец — и на этот раз не потому, что ты такая крутая, а потому что нашелся добрый охотник и вытащил вас с бабушкой прямо из волчьей... даже уже и не из пасти — из самого брюха вынул! Чего ж еще?

Стиль мультика и самой игры более чем соответствует избранному жанру: все "тыки-тыки" по книжке, костюмчики-домики, утварь всякая — все красиво и исторически грамотно. Никаких тебе сцен насилия, но весь простодушный "корнеевучковский" садизм доброй старой сказки на месте.

Тот самый маленький уютный мир, который и хотели воссоздать авторы.



А раскраски! Вспоминаете? Водяные и просто карандашами?

Так вот, здесь таких десять штук, и раскрашивать их можно по сто раз! И печатать. Нет, тут ничего не скажешь — раскраски просто улет! Что касается этих художественных упражнений, то тут взрослые имеют явную тенденцию отбивать хлеб у своих малолетних чад — сидят и время немереное разукрашивают петушков да горшочки с медом (причем, в отличие от своих старательных детей, цветовые сочетания находят обычно самые безобразные). Ну правда же здорово! В глубине души многим хочется тряхнуть стариной, но отбирать у дитяти книжку и мале-



вать в ней карандашами, лишая его возможности развиваться... Впрочем, если кто и занимается такими вещами, то все равно никогда в этом не признается. Зато сидя за компьютером, да с умным видом, да с мышью в руках! Да с возможностью потом "сделать все как было"! Так что развлечение вполне достойное.

Только не забудьте: это — именно обучающая программа! Кроме прелестного мультика и раскраски, в диск входят ИГРА и ОБУЧАЛКА. По сути это одно и то же: ребенок учит читать, он усваивает новые слова и фразы, знакомится со всякой флорой и фауной, и все это в игровой форме, с забавной анимацией и с отлично наговоренным сопроводительным текстом, только в одном случае — по-русски, в другом — по-английски.

Собственно, это и нельзя назвать "игрушкой" в привычном смысле этого слова. Игра здесь вполне соответствует общему стилю — без особого азарта, зато уютно, добротнo, надолго.

Да, об английском. Авторы задействовали настоящего преподавателя из ИнЯза, и сделали все педагогически правильно и... чуть ностальгиче-

ски. Несмотря ни свои (и немалые!) компьютерные изыски, обучалка все равно напоминает — тем несчастным, кого угораздило в это поиграть, — те самые обучающие "настольные игры", где надо было угадать верное слово и ткнуть электродом в соответствующую дырочку. В виде награды при правильном попадании зажигалась лампочка. Бывали они и других типов, на лото похожие и так далее — такие большие, плоские картонные коробки.

Здесь соблюден тот же принцип — укажи-и-попади. Оказалось, это вовсе не так скучно — учить английский методом научного тыка. Детям во всяком случае нравится — сама видела. Сидят, ищут, зарабатывают очки... Спасают юную обительницу волчьего брюха, как могут...

Ясно, что маленьких "криворуких" созданий допускать ко всяким "Пентиумам" решаются не все и не всегда — соответственно и системные требования "Красной Шапочки" более чем скромны: процессор класса 386, 4 Мбайт памяти, односкоростной CD-ROM. Звуковая карта очень желательна, но и без нее в принципе можно обойтись — если ограничиться титрами. Более того, по идее можно обойтись и... без самого компьютера: если поставить диск с игрой на обычный CD-плеер и затребовать трек номер 2 — слушайте сказочку в звуковом исполнении, как те самые пластинки. Или радиопьесы для младшего и среднего...

Вот таков он, чисто российский продукт для пап-мам-детишек, единственный в своем роде. Дай Бог, чтобы подобных CD издавалось больше: малыши все ближе подбираются к компьютерам, а программ, предназначенных специально для них, на рынке практически нет.



В любом случае, если все пойдет хорошо, "Красная Шапочка" станет первой из целой серии игрушек/живых книжек от "Амбера". Уже, кстати, почти готова следующая — "Приключения Гулливера". Та рассчитана на детишек чуть старше и будет немножко сложнее (разумеется, технологически) — сюжет позволяет. Ждите новостей!

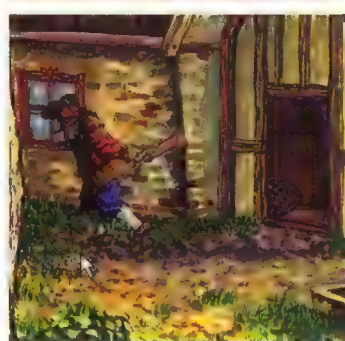
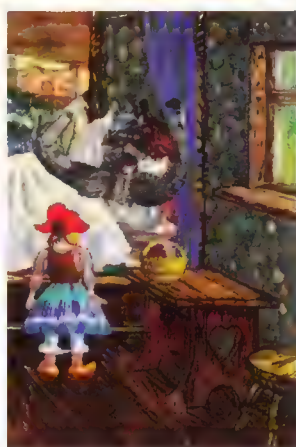
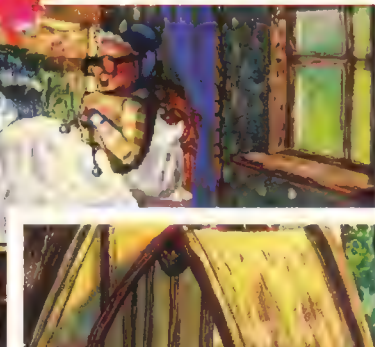
... А шапочка у главной героини даже и по нынешним свободным временам ой какая красная! Короче, стоит, обязательно стоит хоть одним глазком посмотреть.

— Наталья Дубровская

"КРАСНАЯ ШАПОЧКА"

"АМБЕР"

9/10



За что я люблю OS/2

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ PLAYER'A

DOS. Может, достаточно его одного?

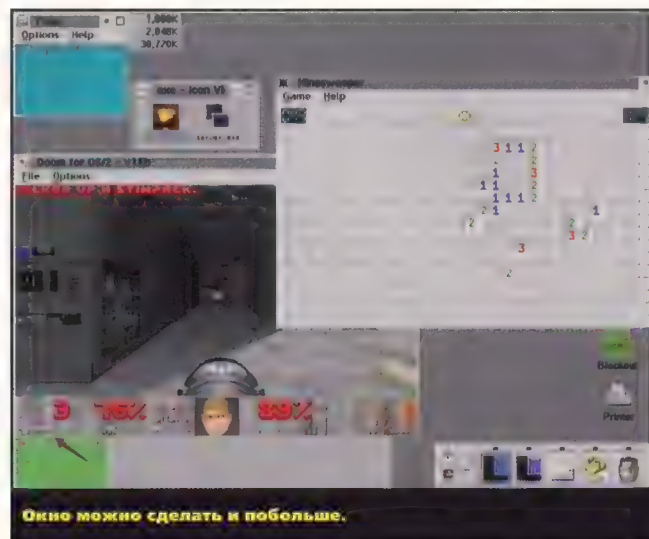
Соображение 1. Компьютер все же применяется не только для игр. Даже если это в первую очередь игровая машина, то на ней иногда еще пишут письма, рисуют, считают, хранят какие-то данные, изредка даже программируют. Современные прикладные программы, применяемые для большинства этих задач, работают только под какой-либо из оконных систем. Вспомним наиболее распространенные варианты: оболочка MS Windows, ее последователь Win'95, OS/2, NT и UNIX. В общем, как ни крути, для работы хотя бы одну из этих сред завести придется.

Соображение 2. В последнее время появляется все больше игр под Windows и OS/2. Потоком пошли игрушки и для Win'95.

Соображение 3. Многие держат на компьютере BBS (электронные доски сообщений), да и перекачка по модему свежих программ и игр — процесс весьма длительный. Стало быть, и здесь без многозадачной операционной системы не обойтись.

Туда-сюда-обратно... и никакого удовольствия

Пользуясь развитой операционной системой с оконным интерфейсом, мы быстро привыкаем к удобствам, ею предоставляемым. Например, играя в любой Quest, крайне удобно просматривать в соседнем окне FAQ (наиболее распространенные вопросы) по игре; или же читать свежие echo news, в то время как в игровом flight simulator'e ваш самолет возвращается на базу.



Каждый раз перезагружаться, чтобы поиграть, а как только возникает необходимость позвонить модемом или заглянуть в базу данных, снова грузить ОС, учитывая к тому же, что в отличие от DOS'a все они (Win'95, OS/2, NT, UNIX) запускаются значительно дольше, — никакого удовольствия.

Как только загрузили DOS, чтобы спокойно

Когда позапрошлой осенью появилась операционная система WARP OS/2 v3.0, все бегали и кричали: "WARP! WARP! Rulezz!!!". Прошлым летом вышла гейтсовская "Чикага", она же Windows 95, и все тоже бегали и кричали: "Win'95! Win'95! Это круто!". Вот-вот должна появиться OS/2 4.0 Merlin, и снова народ будет рвать от счастья на голове волосы и петь гимны, а еще через год Microsoft вроде бы обещала отменить Win'95 и запустить на орбиту portable NT...

Как же быть пользователю? Ставить себе каждые полгода-год новую операционную систему? Или обходиться исключительно DOS'ом, не обращая внимания на всю эту рекламную чехарду?

Попробуем взглянуть на перечисленные ОС с точки зрения игромана — пользователя, применяющего компьютер в основном для игр.

поиграть, тут же начинает надоедливо звонить телефон, который в многозадачной операционной системе обслуживал факс, запущенный фоновой задачей. Сосед прибегает с дискетой и просит переписать файл, вместо того чтобы прийти по IP и забрать самому...

Вы, конечно, остроумно заметите, что все эти проблемы исчезают вместе с покупкой нового компьютера (а может, еще и принтера). Но есть еще один существенный момент, который приобретением дополнительного PC не решишь. Это файловая система. В DOS'e она называется FAT и имеет склонность к сбоям и накоплению ошибок. Да и имена файлов из восьми букв уже порядком поднадоели своей краткостью. Установка той же OS/2 или NT разом избавит вас от обеих незначек.

Получается, что играть гораздо удобнее в той же ОС, в которой работаешь. И вот тут-то вылезает вопрос о совместимости игр, написанных под DOS, OS/2 или MS Windows, с выбранной вами системой.

ОС как зеркало игры

Давайте посмотрим, как под каждой из популярных операционных систем запускаются игры, написанные для: DOS, Win, OS/2 и Win'95. Игры, сделанные специально под NT или UNIX, встречаются

редко, поэтому забудем о них.

DOS

DOS-игры — это почти всегда замечательно. ("Чужие" игрушки, разумеется, в Дискетной и Операционной никак не запускаются.) "Почти" сказано не напрасно. Бывают моменты, когда игру не удается

запустить под DOS'ом, а в OS/2 она прекрасно работает. Это бывает как минимум в двух случаях. Если игра требует больше физической памяти, нежели имеется на компьютере, то ее можно обмануть с помощью памяти виртуальной. Будет несколько медленнее, но все же удобоваримо. В случае с DOS остается или идти в магазин — покупать память, или отложить игру до лучших времен. Бывает и так, что игрушка просто не запускается или регулярно "падает" с ошибками. А вот при запуске из-под OS/2 все проблемы почему-то разом исчезают.

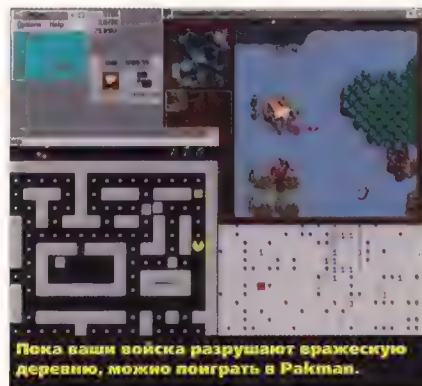
MS Windows + DOS

Все наслышаны про недостатки такой комбинации, так что говорить особо нечего. DOS-игры обычно не работают, Win-игры работают, но виснут в меру сложности игры и "кривости" системы. Игры, написанные для OS/2 и Win'95, не работают никак.

Windows 95

Игры для Win и Win'95, понятное дело, идут, правда, с той существенной оговоркой, что если в Win-игре случится ошибка и она повиснет, вместе с ней "умрут" и все остальные MS Windows-приложения.

DOS-игры. В некоторых случаях тут наблюдается даже несколько большая совместимость с DOS, чем у OS/2. Ставший уже классическим пример — DOOM. Это



происходит из-за того, что Win'95 все же не так далеко ушла от DOS в сторону качественной многозадачной ОС. Можно вспомнить и знаменитую фразу разработчиков: "...мы так долго трудились над тем, чтобы DOOM запускался без проблем, как в DOS'e..."

В серьезной операционной системе существуют определенные ограничения, с которыми ничего сделать нельзя, иначе это отрицательно отразится на надежности. Кроме того, есть понятие целостности системы. Так что эта фраза ясно демонстрирует, что создатели Win'95 руководствовались не соображениями надежности ОС, а в первую

связанные со всякими Direct'ами, сделаны в ней по-другому. Значит, игроки опять имеют шанс получить ОС, не запускающую игры от младшей модели той же системы.

UNIX

В большинстве случаев DOS-игры считают эмулятор этой системы явно не способным к удовлетворению их запросов, а посему — не идут-с. В целом же UNIX — система, наиболее приближенная к мечтам системных программистов и одновременно наиболее удаленная от желаний игроков, так что не будем углубляться в ее рассмотрение. Кстати, OS/2-игры в UNIX'e тоже не запускаются.

OS/2

WARP никто не эмулирует — в отличие от той же MS Windows. А как же Win'95? Эмулятор Win'95 для OS/2 пока нет, но он может появиться в ближайшей версии ОС. Принципиальных трудностей в этом нет никаких. Модуль, транслирующий вызовы API Win32, в OS/2 существует. Другой вопрос, что компания IBM,

заинтересованная в расширении рынка приложений для OS/2, пока поставляет их только в виде библиотек, требующих перекомпиляции программы.

Win-игры работают не хуже, чем под обыкновенной MS Windows, с тем только положительным отличием, что при зависании игры это никак не отразится на системе. Вы сможете без проблем удалить задачу и запустить игру заново.

DOS-игры. Работают замечательно, особенно если разработчики не забывают про существование многозадачных систем. Для примера возьмем десяток свежих игр. Большинство из них написано с использованием DOS4GW. (Это специальная программа — DOS extender, позволяющая использовать 32-битный код и современный компилятор для игр, изготовляемых под DOS. Наличие этого модуля показывает, что создатели игршек пользуются технологиями приблизительно одного уровня.) Из этого десятка семь-восемь прекрасно "уживается" с OS/2, а две не идут. При запуске в DOS'e не удается обнаружить каких-либо существенных отличий в графике или звуке, которые могли бы помешать этим играм работать и под OS/2.

Скорее всего, "неудачность" игровых программ связана с тем, что изготовители без особой на то необходимости пытаются на слишком низком уровне работать прямо с hardware. Либо, что более вероятно, просто не помнят о существовании многозадачных ОС,

допуская в программах ошибки, не существенные при запуске в DOS'e, но приводящие к неработоспособности в других системах. К счастью, таких игр все же меньшинство.

В качестве примера назовем несколько игр, считающихся одними из лучших — как в целом, так и по сложности программных решений: Settlers II, MechWarrior II, Warcraft (как первый, так и второй), Master of Orion, Master of Magic, Civilization II. Все они запускаются и работают под OS/2 без каких бы то ни было проблем. Список можно продолжить и расширить. В среднем не менее 80% DOS-игр работают под OS/2, а большинство конфликтов в оставшихся возникает только от невнимательности программистов к проблемам пользователей.

Кстати, существует список игр, официально протестированных на совместимость с OS/2. Даже пару лет назад, еще до выхода WARP, он содержал в себе такую тьму наименований, что прочесть его весь я так и не собрался.

Одним словом, даже если не упоминать "родные" игры OS/2, WARP еще полгода назад однозначно являлся одной из лучших операционных систем для игроков. Сегодня же, спустя неделю после выхода NT 4.0, стоящим на пороге Merlin'ом и все еще нарастающей модой на игрушки для Win'95, сложно сказать что-либо определенное относительно предпочтения той или иной операционной системы. Бурно развивающаяся Java-технология также грозит серьезно потеснить игры для Win'95, заменив их на многоплатформенные. Вот тут-то и начнется настоящее соревнование операционных систем на устойчивость и удобство, а в этом деле IBM, как известно, далеко не самая последняя компания.

Игровые особенности OS/2

Возможно, не самой полезной, но определенно приятной демонстрационной особенностью OS/2 является то, что под ней можно одновременно запустить несколько игр. Причем не только разных (DOS, Win, OS/2), но и пару-другую одинаковых копий одной и той же игры. Почему эта возможность более демонстрационная, нежели практически полезная? Потому что звуковая карта обычно все же одна, и если окошки с играми можно растащить по разным углам дисплея, то звуки от разных игрушек растащить никак не получится.

Но можно привести и реальные примеры одновременного запуска нескольких игр. Скажем, можно играть в DOOM в то время, пока компьютерный противник обдумывает свой очередной ход в шахматы, а параллельно, если позволяет мощность компьютера, по "просьбе трудящихся" запустить еще и сервер — для сетевого Quake.

"Родные" OS/2-игры

Кроме того, что под OS/2 можно запускать игры, написанные специально для DOS или Windows, существуют еще и так называемые

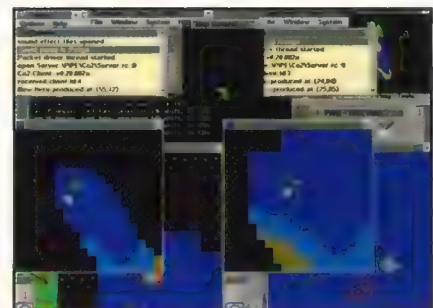
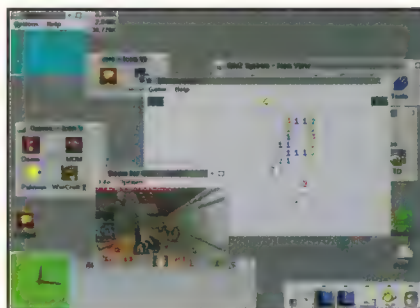
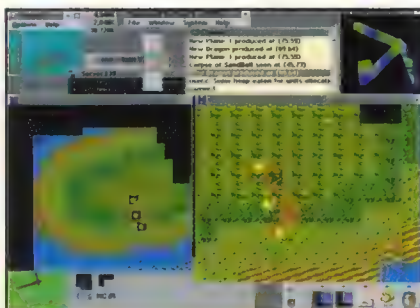


очередь стремились создать пользовательским задачам обстановку, наиболее близкую к DOS'у. Возможно, это и хорошо (с точки зрения совместимости), но чревато теми же проблемами, что и в MS Windows, — нестабильностью системы, зависаниями, ненадежностью защиты.

OS/2-игры. Вот тут им до конкурентов еще далеко. Запустить Win'95-игру, если она не использует технологию Direct-"что-то" под OS/2, — лишь техническая проблема трансляции вызовов API. Запустить игру для OS/2 из-под Win'95 вряд ли когда-нибудь удастся, потому что OS/2 изнутри устроена гораздо сложнее и предоставляет программам много больше сервисных возможностей. Для наглядности сравнения: Win'95 до NT еще далеко, это не отрицает даже Microsoft, а OS/2, с точки зрения программ, предоставляет возможностей не меньше, чем NT.

NT

DOS-игры. Не работают. С точки зрения игр, NT является неполным эмулятором DOS'a. Win-игры работают. Игры для Win'95 вроде бы должны работать (совместимость от младших к старшим), но именно — *вроде бы*: запускается едва ли каждая вторая. Что, разумеется, вызывает недовольство у пользователей этой системы. Только что вышедшая NT 4.0, говорят, куда более совместима с Win'95, но даже сама Microsoft признает, что некоторые вещи, в особенности



native OS/2-игры. То есть игры, разработанные сразу для OS/2, с учетом предоставляемых системой возможностей. Несмотря на то что таких программ — пруд пруди, основная их масса пока является играми shareware или freeware, написанными любителями, причем во многих случаях это аналоги DOS- или Windows-игр.

Из компаний, занимающихся производством оригинальных игр под WARP, известна, пожалуй, только StarDock Systems, прогремевшая игрушкой Galactic Civilization. Из-за отсутствия конкуренции игра пользовалась огромным спросом, длительное время занимала первое место в рейтинге Internet Top100, став в итоге «Лучшей игрой года». Ныне существует уже вторая версия Galactic Civilization. В недавнем интервью один из основателей компании заявил, что StarDock и в будущем будет выпускать игрушки в первую очередь под OS/2.

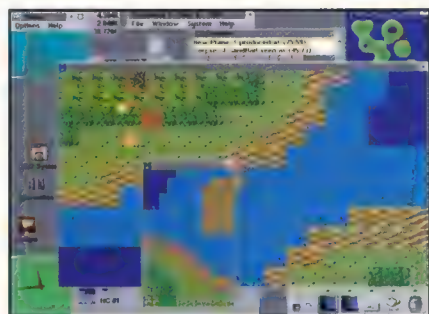
Мне не хотелось бы подробно обсуждать здесь саму Galactic Civilization. Игра, к сожалению, обладает на редкость убогим интерфейсом, да и графика «лицом» не вышла. Модель мира явно ориентирована на численное балансирование, что дает фору компьютерным игрокам, а с точки зрения любителей хороших стратегических игр никакого интереса не представляет. Тем не менее, несмотря на кучу объективных недостатков, игра пользовалась и пользуется большой популярностью. Причина? Может быть, то, что выпуск первой версии GS совпал с появлением OS/2 v3.0 WARP (во многих местах игра даже входила в комплект bonus pack)? Но в любом случае такой успех подтверждает большой спрос на игры для OS/2.

К слову, кроме игровых программ, изначально разработанных для OS/2, существует некоторое количество игр, специально переписанных для этой системы. Это, к примеру, хорошо известные SimCity 2000, Lemmings и DOOM (адаптацией последнего, правда, занималась не id).

Разработка игр

Программировать под OS/2 значительно приятнее, чем под DOS или Windows. Помимо богатого выбора сервисных возможностей и общей логичности построения, IBM позаботилась еще и о создателях игр: WARP обладает специальным интерфейсом DIVE (Direct Interface Video Extensions), позволяющим работать с экраном как в полноэкранном, так и в оконном режиме, и обеспечивающим высокую скорость вывода на экран за счет задействования всех возможностей современных видеокарт. Надо отметить, что никакие DOS'овские игры всех возможностей видеокарт никогда не используют — только стандарт VGA, а более новые — стандарт VESA 1.2.

Простота и удобство программирования под OS/2 — одна из причин существования значительного количества небольших native



OS/2-игр, написанных одним-двумя программистами.

Рынок игровых программ для OS/2 еще только начинает развиваться. Несмотря на традиционную нетеропливность, IBM уже выпустила Game Development Toolkit. Кроме того, в Merlin'e ожидается дальнейшее расширение возможностей работы со звуком (будет реализован real time digital sound mixing) и ряд других дополнительных «полезностей», которые весьма поспособствуют при написании игровых и мультимедиа-программ.

Почему разработчики игр выбирают OS/2

Допустим, вы решили написать игру. Какую? Если у вас нет лишнего миллиона долларов, чтобы сделать interactive movie с привлечением звезд экрана, то лучше всего остановиться на стратегической игре.

Сначала — сценарий (сочиняем сами или покупаем). Следующая задача — engine. Для тех, кто еще не проникся, объясню: engine — это та часть программы, которая рисует окна, меню, выводит на экран все, что требуется, передвигает unit'ы, воспринимает команды пользователя и переводит их во внутреннее представление. То есть engine осуществляет «сервис», относительно независимый от правил и логики игрового мира.

Кстати, если вы, написав хороший engine, обнаружите, что вам подсушили скучный сценарий, — не беда. Разработка engine и графики занимает обычно не менее года, а программирование игровой логики по сценарию, плюс тестирование (при условии, что сценарий качествен), как правило укладывается в полгода и значительно менее «финансоёмко».

Итак, вам нужен engine. Старого, от предыдущей игры, у вас нет или он вам полностью не подходит. Придется писать новый. И если вы до сих пор не решили, что разработку следует вести под OS/2 и для OS/2 (а лучше сразу многоплатформную), давайте рассмотрим этот вопрос еще раз.

DOS. Вашим программистам придется полностью писать графические библиотеки, оконную и мультизадачную систему, то есть почти создавать ОС. Если попытаться взять что-либо готовое из библиотек, то окажется, что некоторые, явно не подходящие вам моменты являются принципиальными для этой системы, а потому проще переписать ее заново или найти другую. И даже если вы на это решитесь, то потом придется еще отлаживать и тестировать продукт — для совместимости со всевозможными ОС, под которыми его затеяют запускать современные пользователи.

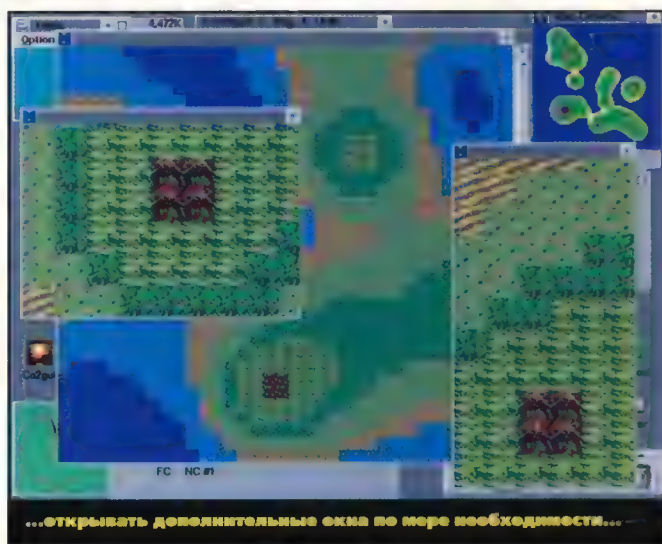
Придется программировать под какую-либо из развитых ОС. Существует оболочка Windows, но при словах «...писать игру с быстрой графикой под MS Windows 3.1 16bit» все программисты разом убегают от вас, крича: «Только не я!».

Вспомним другие варианты. UNIX и NT —

замечательные системы, под них приятно и удобно программировать. Да вот только нет их на компьютерах игроков. Следовательно, ваша игра не будет пользоваться спросом.

Win'95. Нечто среднее между Windows 3.1 и NT — по внутреннему строению напоминает одежду, сшитую из разноцветных кусочков и пока почему-то не разваливающуюся. Microsoft уверяет, что это система будущего, которая, впрочем, через год-другой будет ею же заменена на новую версию NT workstation. При этом еще не известно, что из Win'95 API будет перенесено дальше, а что окажется лишним.

OS/2. IBM делает все основательно и последовательно. Вплоть до обещаний о том, что OS/2-программы с PC будут переносимы на будущие версии PowerPC, так как в следующие модели процессоров встроена аппаратная поддержка не только OS/2, которая там есть изначально, но и команд



i80x86. Даже более того, если программировать с использованием не просто OS/2 API, а, например, VisualAge C++ User Interface Class Libraries, то ваши программы будут элементарно переносимы и под X-Windows. Не хотите X'ов, но мечтаете об очень быстрой графике? DIVE к вашим услугам. (Все еще сомневающимся напомню об успехе GalCiv'a, который, несмотря на все его «отрицательные достоинства», принес изготовителем столько денег, что они даже рискнули написать вторую часть игры.)

Java. На мой взгляд, это однозначно лучшая и наиболее перспективная среда и язык для написания программ (игр в том числе). Другой вопрос, что это не OS, и выбор последней все равно за вами. Вот тут-то я опять порекомендую OS/2 — как наиболее быструю и стабильную систему при работе с «родными» приложениями. Кроме того, IBM обещает эффективную встроенную поддержку Java-приложений на уровне самой OS/2 Merlin. Наконец, наиболее удобная и быстрая система разработки приложений Visual Age уже к осени будет поддерживать «Яву», и сделана она, разумеется, фирмой IBM.

— Nick A. Skokov

P.S. Кстати, автору этого материала (он же создатель серии игр Continent) с целью возможного сотрудничества было бы интересно встретиться с людьми, заинтересованными в разработке стратегических игр с использованием Java-технологии (nick@ipsun.ras.ru).

Неквадратный "Тетрис",

ИЛИ ПО-НОВОМУ О СТАРОМ

"Тетрис"-галерея "Магазина Игрушек"

Покопавшись в своих и интернетовских запасах, мы решили устроить этот небольшой вернисаж имени Великой Игры (количество "картин" могло возрасти по крайней мере вдвое — но журнал не резиновый), чтобы все наконец четко представили себе масштаб "провокации", устроенной г-ном Пажитновым...

Block Out,
California
Dreams, 1989



Color Balls 1,
Elite Crew
(СССР),
конец 1980-х: "не совсем" цилиндрический стакан — идея, близкая к тому, что "проповедует" наш автор



Boxes,
DynoTech
Software,
1995



Columns
(СССР),
конец 1980-х



Kentris,
Kenneth
Silverman,
1993



Pentix, Marta
& Adrian
Soncody,
1986



SITris, Paul
Tupaczewski,
1993



О "последней диверсии русско-советских", "Тетрисе", написаны сотни статей, есть несколько толстенных книг (по непроверенным слухам, где-то в дружественной Мексике сейчас снимается мыльная опера "Просто "Тетрис" с Квентином Тарантино в главной роли), а уж программистских переписок и вариаций — в пору отдельный музей открывать. Желательно на родине героя. Такая уж она заводная, эта игрушка. В том смысле, что нет от нее никому покоя — ни игроманам, до сих пор в полный рост расслабляющимся после напряженной работы/учебы/отдыха, ни труженикам компьютерной нивы, считающим за честь внести свой вклад в единственно верное дело тетрисостроения. Вероятно, последняя причина и побудила нашего автора на проведение новых и весьма любопытных тетрисоиспытаний, отчет о которых предлагается сегодня вашему вниманию. Появление подобных работ, во-первых, подтверждает, что "Тетрис", подобно шахматам, шашкам и пр., перешагнув рамки обыденности, перешел в разряд "вечных (они же великие) игр", а во-вторых, лишний раз убеждаешься в извечном: нет предела совершенству...

Несмотря на то что ряд предложенных москвичом **Александром ИГЛИЦКИМ** нью-"Тетрисов" уже реализован им в компьютерном коде на уровне этих преальфа-версий (мы играли и нам понравилось), они, легко видеть по публикуемым скриншотам, далеки от современных требований игровой индустрии. Увы, у автора этих идей (кстати, за редким исключением они действительно являются **новыми** — см. "Тетрис"-вариации из редакционной коллекции) нет возможности доводить игры до совершенства. Может, кто-нибудь из издателей рискнет облачить все это во вкусную форму? Симпатичный бы диск получился...

Два века — две игры

"Штурманы из-за игры сажали на мель свои суда, машинисты проводили поезда мимо станций, фермеры забрасывали свои плуги..." Это — о знаменитой игре "15", изобретенной американцем С.Лойдом в прошлом веке. Но еще более знаменит "Тетрис", придуманный в середине восьмидесятых нашим современником россиянином Алексеем Пажитновым. "Уличным" вариантом этой игрушки, выполненным в виде коробочки с жидкокристаллическим экраном (всяческие "Brick- и прочие Game'ы"), балуются и юный прогульщик, и его строгая учительница, и продавец за прилавком, и государственный муж в Думе... Но мало кто представляет, сколь богата вариациями эта замечательная игра.

Математика

В качестве иллюстрации к этой главе предлагаем вспомнить разнообразные узоры и орнаменты — как изощренные мозаичные, так и примитивные плиточные, — украшающие стены, полы и даже потолки "лучшего в мире" Московского

метро. Тема же главки — три способа разбиения плоскости "на клеточки". Самый простой способ — клеточки обыкновенные (квадратные), как в школьной тетрадке; другой способ — "клеточки" шестиугольные (на манер пчелиных сот); наконец, возможно и разбиение на "клеточки" треугольные. Иного, то есть четвертого, не дано. Только так (поверьте уж на слово) можно разбить плоскость на одинаковые фигуры. Очевидно, что "стандартный" (обычный, всем нам известный) "Тетрис" использует только первую возможность.

Физика

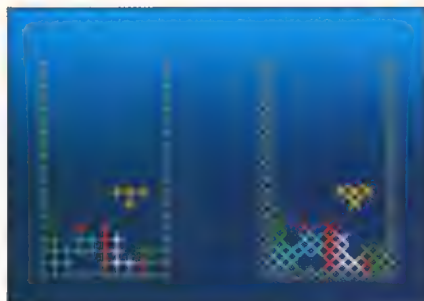
Прозорливый Ньютон как-то подметил, что яблоки падают исключительно под яблоню. Точно так же ведут себя и фигуры в "Тетрисе". От яблок они отличаются только вычурными очертаниями и тем, что их движение происходит не в обыкновенном пространстве, а в "клетчатом". В остальном же — полное соответствие: яблоко (то есть фигура) является твердым телом, которое может двигаться и поворачиваться, не меняя своей формы.

Попытки оригинальности

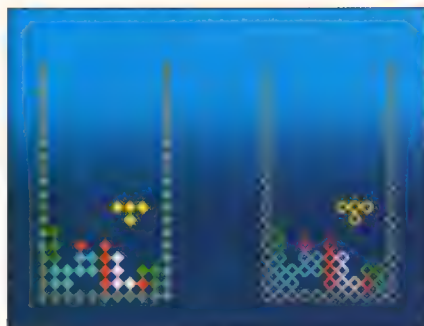
Существует множество модификаций "Тетриса": с горизонтальным перемещением не падающей фигуры, а "осадка", накопившегося на дне стакана; свертывание стакана в цилиндр (или в кольцо), наподобие шахматной доски в цилиндрических шахматах (см. доковский Tubis); использование "прожигающих" фигур (Tetrolis, созданный канадской shareware-фирмой VectorMan); добавление бегающих человечков, которых надо спасать (Tetriller от будущего "Геймоса")... Но как ни старались их создатели, ничего иного, кроме "квадратно-гнездового" подхода предложить не удавалось. Игровое поле — стакан "в клеточку", а фигуры состоят из нескольких "склеившихся" клеток (подобно тому, как молекулы состоят из атомов). Чаще всего авторская мысль так и не могла выбраться за пределы этого заколдованного круга.

Иначе

Обязательно ли минимальный элемент — так сказать, "атом" фигуры — должен быть одной сплошь закрашенной клеткой? Конечно, нет. Впрочем, с применением прямого или косого крестика трудно претендовать на оригинальность...



А вот замена исходного квадрата "вписанным" (сплошным или контурным) заметно меняет наблюдаемую картину:

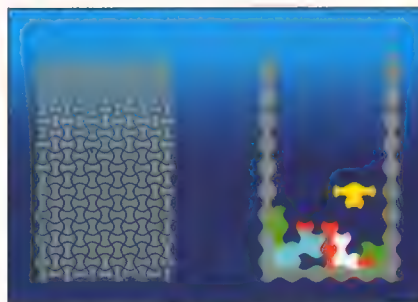


При этом заодно обнаруживается, что "атомы" не обязаны соприкасаться сторонами, можно и углами; а при некоторой фантазии можно придумать еще более "разреженные" конструкции.

Искривление пространства

Пространство "Тетриса" — это разноразмерная в клеточку плоскость. Если ее (плоскость) слегка деформиру-

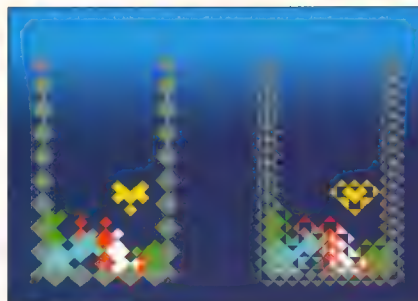
вать, это может неузнаваемо изменить его ("Тетриса") внешний вид:



Фигуры приобретают "амебоподобное" поведение, при каждом перемещении выпускают и убирают "ложноножки". Чтобы эффективно укладывать подобные фигурки, от играющего требуется едва ли не дар предвидения.

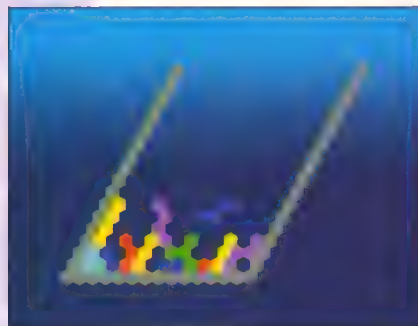
Крайности

А можно пойти еще дальше и в качестве "атома" предложить не примитивный квадратик и даже не хитроумный "выпукло-вогнутый" элемент, а что на ум взбредет, например светящийся "ободок" с темным центром. Правда, играть уже становится трудно, потому что это приводит к полному распаду изображения, но, как известно, основное достоинство всякой вещи состоит именно в ее трудности!



Аналогия

Аналог "Тетриса" в шестиугольном варианте — хочется назвать его "шестис" — имеет такой вид:



Результаты

Они превосходят все ожидания. Человек, первый раз увидевший шестис, говорит: "Подумаешь, ерунда, отличий-то почти и нет..." и бойко начинает кидаться фигурами. Но уже в пределах первого их десятка чувствует свою полную беспомощность...

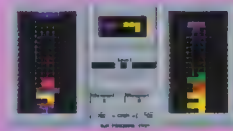
Tetris 2,
Green Hairy
Worm
Hacker Club (CCCP), 1991-92



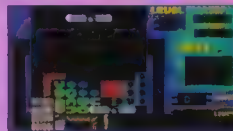
Tetcolor,
Сергей
Сотников,
1991



Battle Tetris,
Юрий
Нестеренко,
1993



Tetriller,
Elorginform
& Variant
(будущий "Геймос"), 1990



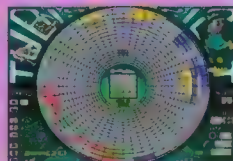
Tetrolis, VectorMan,
1993



Trubis, Janis
Virbulis &
Sandris Lacis
(CCCP), 1992



Tubis,
"Дока", 1993



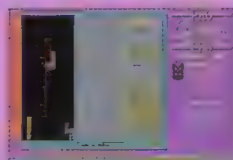
"Змеелов",
"Геймос",
1992



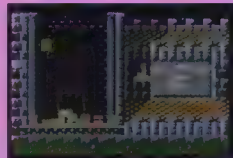
Blocks from
Hell, Toren K.
Smith, 1992



Quatris Pro,
Citadel Corp.
(Eugene
Kim), 1990



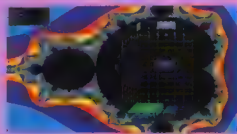
Drak,
Enypsox,
1995



Egaint, Eric
NG, 1990



Frac,
Simsalabim
Software,
1990



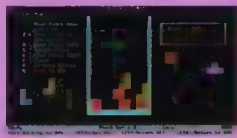
PhantomTris,
Jason
Bertschi, 1993



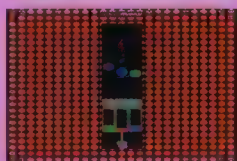
Runtet,
Denny Popey,
1995: очень
любопытный
вариант — падающая сверху фигурка
приземляется на "бегущую" дорожку!



Stack'Em! (для
BBS), J & W
Software, 1992



Torus,
Geoffrey
Poole, 1993-
94: тетрисо-
подобная
идея — "таблетки" с дырочками
нанизываются на перемещающийся
по горизонтали стержень.



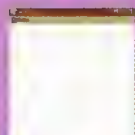
Triangle
Tetris, Nick
Callera, 1994 (?): а
вот вам и
"треугольное" разбиение плоскости!



Ultris, David
Pritchard,
1992-93



WinTris, Gary Kipnis,
1990



Super Tetris, Spectrum Holobyte, 1991

WellTris,
"Дока", 1989

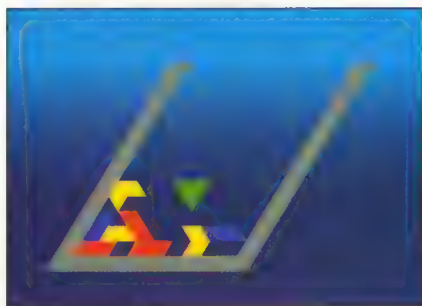


Xixit, Optic
Software,
1995



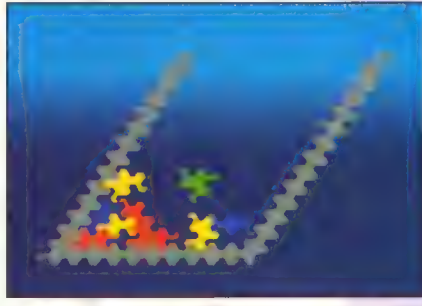
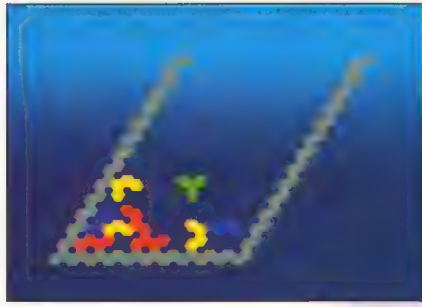
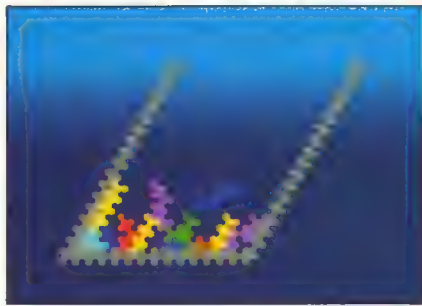
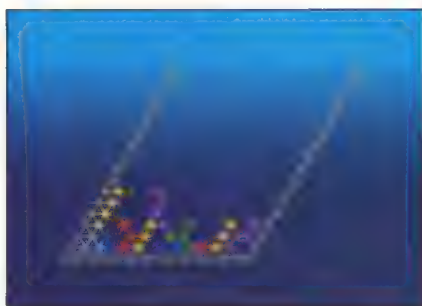
Еще одна аналогия

В треугольном же варианте получается игра, которую можно назвать "трис":



Рисование

Как и в обычном "Тетрисе", в шестисе и трисе возможны модификации рисовательного свойства, например такие:



По существу игра остается той же самой, но неузнаваемо меняет внешний вид — большой простор для любителей головоломок!

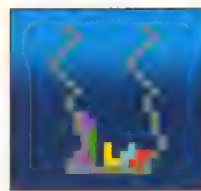
Сходство

Увы, при всей нашей фантазии (см.

выше) мы все же не освободились от одного предубеждения. Мы почему-то считаем, что поле игры — это всегда стакан (возможно, наклонный), а фигура — всегда несколько "склеенных" клеток. Казалось бы, ничего другого не придумаешь, но...

Изгибание

После него "прямой" стакан становится "изогнутым":



Здесь уже нужно думать не только о том, чтобы все было плотно "на дне", но и чтобы не было просветов "по бокам".

Поворот

Поля на "половину угла" (45°) в "Тетрисе", по 30° в трисе и в шестисе). Пустячок, но игра резко меняется.



Делимость

Делимость бывшего доселе неделимым "атома". На первый взгляд кажется, что это невозможно, но — см. контрпример:



Квадратные добавки (1:1)

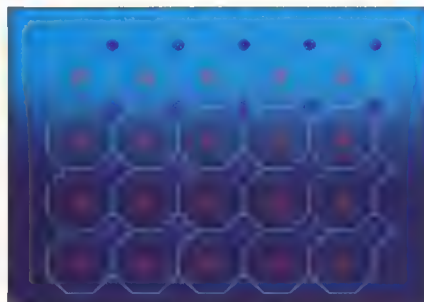
Но изменения могут быть и в противоположную сторону — не дробления, а наращивания "атомов". Поскольку в квадратной сетке количество квадратов



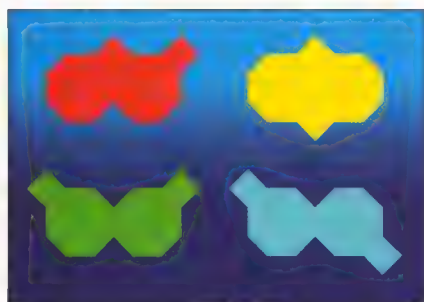
и их углов



одинаково, можно к каждому квадрату как бы добавить одну вершину (слегка срезав его с остальных углов) и получить таким образом один “атом”. Этими “атомами” вполне можно заполнить плоскость



и из них можно составить, например, такие фигуры:

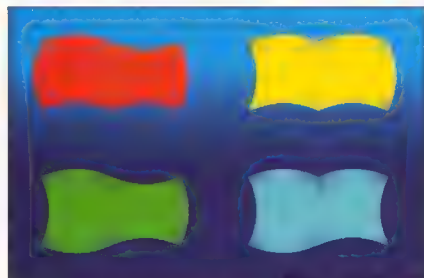


Деформации

Но кто сказал, что квадратный “атом” можно наращивать (и/или убавлять) только с углов? У квадрата четыре стороны, и вполне можно представить себе во такие деформированные “атомы”...

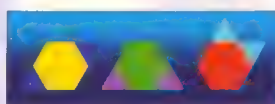


... а также следующие составленные из них фигуры:

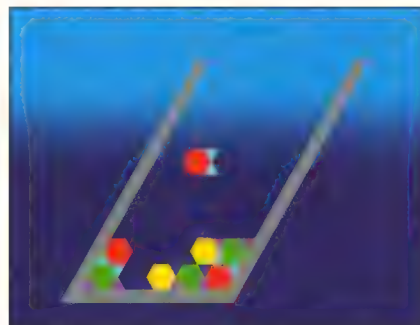


Шестиугольные добавки (2:1)

На шестиугольной сетке все не так, как на квадратной. Оказывается, что углов у шестиугольников вдвое больше, чем самих шестиугольников, а “урезанно-расширенные” шестиугольники могут быть трех видов:



И даже этими “одноатомными” фигурами можно небезынтересно играть на поле для триса:



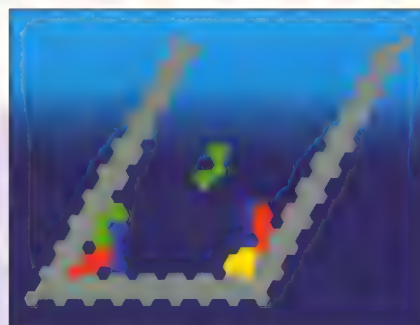
(А если приложить еще немножко выдумки, можно приготовить не “шестиугольно-треугольную смесь”, а “двенадцатиугольно-треугольную”, или перейти к фигурам с криволинейными контурами.)

Треугольные добавки (1:2)

В случае треугольной сетки все наоборот — на два треугольника приходится один угол. Поэтому фигуры получаются, например, такими:



И вроде бы все в порядке — играть можно,



но получить полностью заполненный горизонтальный ряд очень трудно. Увы, такой вариант “Тетриса” почему-то получается неиграбельным.

Сочетания

Возможны любые сочетания: все виды изгибаний, разрезов, склеиваний и т.п. могут использоваться неограниченно и в любых комбинациях друг с другом. Абсолютный простор для любителей головоломок!

Программирование

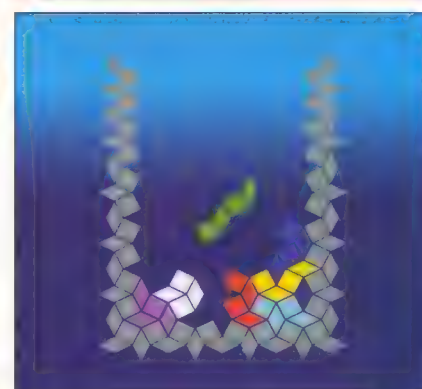
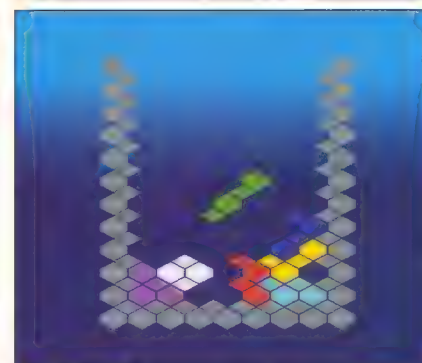
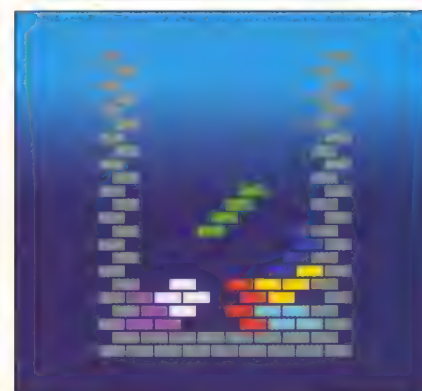
Удивительно простое. На первый

взгляд, кажется, что каждый новый вариант игры — это новая программа. К счастью, все в точности наоборот — надо написать лишь одну универсальную программу. И стоит ее только чуть-чуть подправить — мы получим любой вариант “Тетриса” (шестиса, триса и т.п.), какой захотим.

И такое бывает

И в заключение — просто несколько картинок на темы “Тетриса”.

— Александр Иглицкий



ВИТМАН

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРОВЫЕ СИСТЕМЫ И МУЛЬТИМЕДИА

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

Sound Vision 16 Gold Pack ESI 688
Sound Vision 32 Gold PnP

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОЛОНКИ

SP-690 (25 Watt Active Speakers)
AT-120 (120 Watt Active Speakers)
JC-610 (300 Watt Active Speakers)

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЛЕКТЫ

16 Gold MPC Upgrade KIT 4x (Panasonic 581)
16 VDSP MPC Upgrade KIT 6x (Weinert 620)
32 Gold MPC Upgrade KIT 4x (Panasonic 581)
32 Gold MPC Upgrade KIT 6x (Creative)
Smart Upgrade KIT 4x (Panasonic 581)
Smart Upgrade KIT 6x (Creative)

ВИДЕО

Movie Vision MPEG Lite With TV output

ИГРЫ (последние хиты)

COMMAND & CONQUER (box)
DUKE NUKEM 3D (box)
FRANKENSTEIN (box)
HEXEN (box)
HIPPER (box)
DRIVERS (box)
STONEKEEP (box)
THE BEAST WITHIN (Caerol Knight 2) (box)
WARCRAFT 2 (box)
WARHAMMER (box)
WING COMMANDER IV (box)

Всего более 70 игр, ассортимент которых постоянно обновляется



АДРЕСА НАШИХ ТОРГОВЫХ ЗАЛОВ:

-ул. Тверская 16/2
(ст.м. "Тверская",
"Пушкинская",
"Чеховская")

-ул. Нагорная 12 к.1
(ст.м. "Нагорная")

-ул. Декабристов 38 к.1
(В здании компьютерного центра
R-STYLE, ст.м. "Отрадное")

ТЕЛЕФОН ДЛЯ СПРАВОК:

316-10-01
(справка)
127-69-54
(оптовый отдел)



ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ ПРИСТАВКИ

-SEGA MEGA DRIVE 2
-SEGA MEGA CD
(в комплекте 1 игровой CD)
-SEGA 32X
(мощное 32-битное дополнение
к SEGA MEGA DRIVE)
-SEGA SATURN
(лучшая 32-битная приставка в Европе)
-SEGA GAME GEAR
(ручная игра с цветным
монитором и сменными картриджами)
-SEGA PICO
(детский обучающий игровой компьютер)
-Большой ассортимент
картриджей и игровых CD

Давненько мы не брали в руки шашек!

ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ХОРОШО ИГРАТЬ
В ШАХМАТЫ, МЫ ДОЛЖНЫ ЕЖЕДНЕВНО
И УПОРНО ТРЕНИРОВАТЬСЯ В ШАШКИ!
ВЕЛИКИЙ КОМБИНАТОР

Богиня Каисса, монополизировав право на распоряжение интеллектуальными играми человечества, отводит место создателям Homo Ludens (Человека Играющего) по своей минутной прихоти. Имена шахматной элиты у всех на слуху: чемпионы мира становятся лидерами политических движений, президенты бананово-степных республик почитают за честь стать президентами шахматных федераций, именитые адвокаты и разоблачители афер ищут отдохновения на тех же должностях, а вокруг юных шахматных дарований разворачиваются мировые скандалы, равные по силе скандалам, связанным со свержением банановых президентов.

Шашки — приемное, а потому необласканное дитя Каиссы. Кто, кроме считанных любителей, сможет уверенно перечислить всех шашечных чемпионов мира? Где они, эти гении хитроумных ударов, сметавшие с доски за один ход все войско соперника?.. Взгляните на провинциальный ЦПКИО: чинные пенсионеры-шахматисты оккупировали все скамейки и под завистливо-уважительные взгляды прохожих степенно обсуждают последние новости шахматного мира. На их фоне сущей пародией выглядит одинокая группка энтузиастов, устроившая веселую чехарду с игрой в шашки “навылет”...

Примерно та же — бесспорно несправедливая! — ситуация с шашками компьютерными: хорошие шашечные программы — редкость (можно пересчитать по пальцам); их не бывает в продаже, потому что издатели твердо уверены: барыша с них не получишь; удел компьютерных шашек, увы, — изыскания энтузиастов, а значит, некая априорная доморожденность. Как бы хороши и оригинальны ни были сами программы, на каком бы высоком уровне они ни играли...

Этот грустный вывод, к сожалению, полностью подтверждается в предлагаемом вашему вниманию материале одного из таких компьютерно-шашечных подвижников **Сергея ИВАНОВА** из подмосковного города Жуковский. Сергей, автор очень достойной компьютерной версии “Русских башен” (“копиратное” название программы — Russian Towers), чрезвычайно любопытной и незаслуженно забытой разновидности шашек, уже имеет негативный опыт общения с издателями. Автор программы (написанной, кстати, на Паскале) находится в “одиночном плавании”, стало быть, не имеет возможности привлекать к работе профессиональных художников. В силу чего его “Башни” никак не могут претендовать на высоты дизайна (наверное, это и остановило поначалу загоревшихся издателей), но это нисколько не умаляет очевидных “играбельных” заслуг программы. А значит... значит, это наша — магазинноигрушечная — игра.

“Восток есть Восток, а Запад есть Запад...” История не сохранила имени римского legionera, высыпавшего на свой наборный щит по дюжине золотых и серебряных монет, чтобы объяснить маневры когорта в завтрашнем сражении. Как, впрочем, не сохранила она и имени советника магараджи, приказавшего вырезать из яшмы фигурки для объяснения тонкого механизма придворных интриг... И запятую в этой извечной полемике ставит компьютерная реализация шахмат и шашек.

Принято считать, что шахматы и шашки являются моделью военного конфликта. Относительно шахмат это, возможно, и верно, а вот что касается шашек (и “Башен”!)... скорее всего, их следует рассматривать как модель процессов самоорганизации, эволюционного развития и катастроф различных систем. Фундаментальное различие порождается правилом “бить обязательно”: в шахматах игрок по своему усмотрению может брать (не брать) фигуру соперника, находящуюся под боем; в шашках же стратегическое маневрирование постоянно прерывается тактическими ударами, порождающими на игровой доске порой лавинообразные, почти неуправляемые процессы. Обязательное взятие фигуры противника, находящейся под боем, является ключевым условием для игры с так называемой инвертированной целью, то есть для игры в поддавки (kamikazi).

Чекерсы

История компьютерных шашек началась с казуса, из-за которого честолюбивые программисты надолго потеряли интерес к этой игре. Некто А.Сэмюэль еще в 1959 году и позднее, в 1967-м, в статьях с одинаковым названием “Some studies in machine learning using game of checkers” описал удачную программу игры в чекерсы (английские шашки), и переводчики, естественно, перевели слово checkers как “шашки”, не ведая о примитивности этих самых checkers: в чекерах простая шашка может бить только вперед, назад имеет

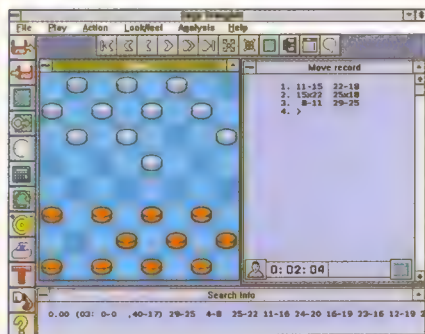
право бить только дамка, причем дамка гораздо менее маневренна, чем в русских шашках, поскольку может ходить лишь на соседнее поле и не способна на “беспредел”, доступный дамке российской. Играть в чекерсы с компьютером также тошнотворно, как переходить верблюдом тропу по сигналу светофора, — если не рискуешь, то ничья гарантирована; если начинаешь экспериментировать на российский манер, то программа шустро оттяпает пару шашек и плавненько дожмет до победы. В “Интернете” можно отыскать достаточное количество чекерсов, которые, однако, гордо именуются draughts (шашки).

Пожалуй, самыми сильными чекерсами являются Blitz 5.4 (компания PC Solutions): программа абсолютно не прощает ошибок, и лишь основательно напрягшись, автору этих строк удалось сделать ничью.



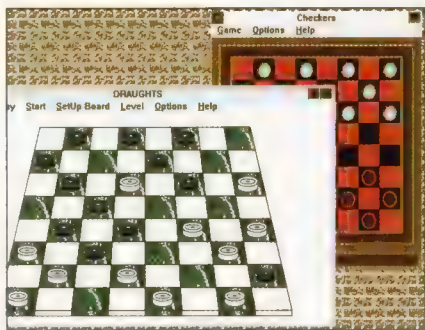
Реклама PC Solutions с чисто-английским снобизмом утверждает, что у фирмы есть и другие, не менее мощные разработки, а именно Sage Draughts (судя по рекламной картинке — те же Blitz 5.4, хотя не под Windows, но с похожим интерфейсом), позволяющие играть в различные модификации шашек и чекерсов: Dynamo Draughts (международные, или 100-клеточные шашки, и т.д.) и даже Draughtski (русские шашки). Поскольку Blitz 5.4 умудряется неплохо играть в чекерсы без базы данных дебютов, то почти наверняка создатели не удосужились вникнуть в теоретические тонкости русских шашек, и можно предположить, что Draughtski не сильно порадуют

взыскательного и искусственного российского любителя шашек (к тому же вряд ли готового выложить за программу 45 баксов).



Следует также упомянуть о чекерсах под Windows Грегори Сачера из Окленда и довольно симпатичной, но слабенькой в игровом отношении версии Джима Корбета и Дэвида Мак-Аулифа из Лимерика (Ирландия).

Программисты не упускают возможности потренироваться в разработке шашечных программ. В качестве примера можно привести шашки, разработанные Юрием Пером (хотя они и называются checkers), свободно лежащие на PTS-сервере. Интерфейс совершенно очевидным образом заимствован из шахмат Borland C++. Однако существенным недостатком программы является несоблюдение "турецкого удара", или правила "Сбиваемые шашки противника определяются до начала хода".



Игровые ограничения в чекерсах резко сужают множество допустимых вариантов, увеличивают долю статических позиций и, естественно, позволяют построить эффективные алгоритмы, легко реализуемые даже на примитивных компьютерах 60-х годов. Что и породило бродячий миф о полной и окончательной исчерпанности проблемы компьютерных шашек (некоторые ослословы утверждают, что-де шашки — третья по интеллектуальности игра после домино и перетягивания каната). Впрочем, шашкам не повезло гораздо раньше, когда Николай Васильевич Гоголь вдруг взял да и усадил за доску двух отпетых жуликов — Чичикова и Ноздрева, так и не сумевших разрешить свой спор с помощью шашек. А раз шашки не помогли, то никакой "Косяк Хромо-

го", никакая "Жертва Кукуева" или "Дебют Каулена" не стали нарицательными именами, в отличие от, скажем, "Сицилианской защиты" или "Испанской партии".

Впрочем, довольно о чекерсах, поговорим о шашках.

Шашки...

Лучшими на сегодня компьютерными шашками, по всей видимости, являются 100-клеточные шашки (DAM) Харма Еттена. Что не удивительно — шашки в Голландии не менее популярны и престижны, чем футбол. DAM — это удобный Windows-интерфейс, включающий полный набор механизма выполнения хода (либо указанием промежуточных полей, либо указанием сбиваемых шашек, либо выполнением хода "из списка", а также выполнением хода "перетаскиванием" шашки), возможность игры с открытой книгой дебютов (что очень удобно для начинающих — позволяет избегать дебютных ловушек) и — это, пожалуй, самое важное — удивительно высокое быстродействие по сравнению с другими программами при очень высоком классе игры (при тестировании мне не удалось найти в литературе такой позиции, которую DAM не смогла бы решить).



В родном Отечестве несомненным фаворитом являются шашки Бобровского-Агафонова (см. диаграмму внизу). Авторы не пошли по пути беспочвенных фантазий и конструирования новых модификаций, а остановились только на реализации наиболее распространенных шашек: 100-клеточных (международных), русских, русских поддавок, итальянских, бразильских, чекерсов, канадских (144-клеточных) и 80-клеточных. Наиболее сильно ADC (Agafonov's Draughts Club) играет в стоклеточные шашки (гроссмейстер В.П.Агафонов является призером чемпионата мира по международным шашкам). Правда, есть в ADC и несколько смущающих вещей. Во-первых, программа много медленнее, нежели DAM, одной из причин чего, вероятно, является то, что анализ позиции осуществляется по упрощенно-



Диаграммой 1 иллюстрируется тот факт, что ход не определяется однозначно начальным и конечным полем. Например, белая дамка с начального поля d8 может попасть на поле a7 тремя путями: d8-f6-d4-a7, d8-g5-e3-a7 или d8-h4-f2-a7, причем в зависимости от пути удара должна сниматься с доски либо шашка e5, либо f4, либо g3.

Диаграмма 2 иллюстрирует обратный случай: несмотря на обилие вариантов маршрутов взятия, все они эквивалентны и для всех них совпадают между собой конечные поля ходов.

му алгоритму альфа-бета-усечения дерева вариантов. Во-вторых, быстродействие можно было бы повысить, проводя найденные комбинации и форсированные варианты “на автомате”; реально же сообщения программы показывают, что позиция анализируется повторно, несмотря на то что соперник сделал единственный разрешенный ход или ход в соответствии с ранее сделанным прогнозом. В-третьих, авторы приняли “шахматную” концепцию хода: ход целиком определяется своим начальным и конечным полем, что верно в значительном числе случаев, но не во всех!

...и программирование

Как ни парадоксально, но шашки, с точки зрения программирования, сложнее шахмат — по крайней мере в интерфейсной части! Выполнение хода в шахматной программе включает “обнуление” признака занятости текущего поля, занимаемого фигурой, установку признака “занято” для конечного поля и стирание признака существования игровой фигуры соперника, если она находилась на этом поле. В шашках же недостаточно указывать начальное и конечное поле хода; в общем случае необходимо указывать и промежуточные поля при взятии фигур соперника, поскольку для разных маршрутов ударов (при совпадающих начальных и конечных полях!) могут сниматься с доски разные фигуры. От разработчика требуется особая корректность при реализации таких процедур. Логика выбора хода на основе прямого перебора вариантов неудобна еще и тем, что при перестановке ходов могут возникать совпадающие промежуточные позиции, которые при этом рассматриваются как различные и, следовательно, анализируются повторно, что снижает быстродействие программ. Правильная обработка таких ситуаций как раз и зависит от знания программистом “предметной области”.

Насколько хорошо играют шашечные программы?

Во-первых, почти все программы прекрасно “видят” комбинационные удары и не прощают тактических ошибок. Но парадокс в том, что программы не расставляют комбинационных ловушек, не используют комбинационные угрозы как стратегическое средство! Тактические удары просчитываются программами хорошо и глубоко, поскольку в этом случае множество допустимых ходов в каждой промежуточной позиции ограничивается двумя-тремя ходами, что существенно упрощает анализ игры.

Во-вторых, дерево возможных позиций, которое анализируется

программами, “перегружено” конечными состояниями с равным материальным соотношением, и, следовательно, разработчики вынуждены вводить в критериальную функцию оценки и оценочки за связки, окружения, отсталые шашки, “рогатки”, “колы”, за наличие ударных упоров и т.д., что, конечно, делает программы “интеллектуальнее”. Но все эти тактические элементы взаимодействуют между собой самым неожиданным образом, и поэтому “стремление” программы к определенным тактическим построениям оказывается глобальной стратегической ошибкой — почти в соответствии с классическим афоризмом: “Квалифицированный специалист — это человек, удачно избегающий мелких ошибок, но неуклонно движущийся к глобальному заблуждению”.

“Русские башни”

А теперь давайте перейдем к своеобразному обобщению шашек — “Русским башням” (Russian Towers), благодаря которым и появился этот текст.

В “Русских башнях” стратегия и тактика фактически совпадают, поскольку любая стратегическая конфигурация будет в конце концов взломана тактическим ударом с непредсказуемыми последствиями для обеих сторон.

...“Башни” — старинная разновидность русских шашек, в которой от начала до конца партии на доске присутствуют все 24 шашки, причем целью каждого игрока является “взятие в плен” (или лишение возможности хода) шашек соперника.

Правила игры совпадают с шашечными, отличаясь лишь тем, что побитая шашка противника не снимается с доски, а забирается под бьющую башню, причем, если бьется башня, то с нее снимается **только** верхняя шашка! Если бьются несколько шашек противника, то они забираются одна за другой, и на конечном поле образуется “башня” (“столб”).

Башня передвигается вся сразу и ходит по правилам своей верхней шашки — как простая шашка или дамка. Принадлежность башни кому-либо из игроков определяется цветом самой верхней шашки. Башня, как и одиночная шашка, может проходить в дамки, причем дамкой становится только верхняя шашка.

При взятии башни с нее снимается одна — верхняя — шашка, а шашка, находящаяся под ней, вступает в права в соответствии со своим цветом. В результате игрок может освободить свои шашки, захваченные ранее противником, причем ранее сбитая и впоследствии освобожденная дамка в дальнейшем является простой шашкой.

Сохраняется также правило “турецкого” удара: битое поле может пересекаться бьющей башней за ход только один раз.

На практике это означает, что с любой башни соперника за один ход при любом причудливом маршруте удара может быть снята только одна шашка.

Приняты правила стоклеточных (международных) шашек: а) бить большинство; б) башня, выполняющая удар, проходя через дамочное поле, остается простой; в) башня, ставшая дамкой в результате удара на дамочное поле, не может этим же ходом продолжить удар по башне противника, находящейся на линии удара.

В процессе партии шашки могут располагаться на разных этажах башен, могут быть глубоко заточенными в них...

Этой игрой, кстати, увлекался шахматный король Эм.Ласкер, и одна из разновидностей столбовых шашек носит его имя. Впервые “Башни” были описаны в литературе в середине прошлого века, однако оставались уделом небольших групп энтузиастов. Причин тому несколько: во-первых, для игры необходимо использовать такие шашки, из которых можно построить механически устойчивую башню высотой в 7-8 “этажей”; во-вторых, требуется особое внимание при соблюдении правил игры, иначе на доске начинают образовываться “слоенные пироги”, то есть башни, в которых идет чередование цветов; и в-третьих, даже опытным игрокам затруднительно взять ход назад и вообще воспроизвести партию от начала до конца — а без этого невозможно аналитическая работа.

В Russian Towers перечисленные проблемы решены — система разрешает делать только допустимые ходы; трансформация башен во время игры происходит автоматически; реализованы различные пункты игрового меню, позволяющие брать ходы назад, воспроизводить сыгранные партии, запоминать отдельные позиции в архиве с визуальной организацией. Так что теперь можно приступать к планомерной теоретической работе по генерации дебютов, классификации позиций, тактических ударов, и т.д.

Наконец, Russian Towers обеспечивают возможность игры как в обычные шашки, так и в поддавки (в том числе поддавки башнями), — по международным правилам на прямоугольной доске любого размера (до 12х12 полей включительно).

Для терпеливого читателя в качестве примера приведем партию, выигранную программой однажды ночью у ее разработчика. (А *очень терпеливому* читателю дополнительно рекомендуем воспользоваться обычным комплектом пластмассовых шашек и картонной доской.) Начальная расстановка — стандартное расположение обычных шашек.

Белые — С.Иванов, Красные — Russian Towers

1. e3:d4 f6:e5
2. d4:f6

Красная шашка, стоявшая на поле e5, забирается под белую шашку, и на поле f6 образуется башня, принадлежащая белым.



2. ... e7:g5

Красные забирают "в плен" верхнюю белую шашку с башни на f6, освобождая при этом свою шашку, которая остается на поле f6.

3. g3-h4 b6-c5
4. c3-d4 c5:e3

На поле e3 образуется башня красных.

5. d2:f4 ?

Белые освобождают свою шашку на e3, захватывая при этом "в плен" красную шашку, и тут же оказываются перед лицом разгромной комбинации.



5. ... f6-e5 !
6. h4:f6:d4 g7-f6 !
7. g5:e7:c5

Красные временно пожертвовали четырьмя шашками!



- Серия жертв продолжается:
7. ... h6-g5
 8. f4:h6 f8-g7
 9. h6:f8 d8-e7
 10. f8:d6



Ударная мощь красных начинает делать свое черное дело.

10. ... c7:e5:c3

Белая дамка бесславно гибнет, упуская при этом

на волю красную башню на d6 огромной ударной силы.



Колесо комбинации продолжает крутиться независимо от воли соперников.

11. c5:e7 d6:f8
12. e3:c5 d4:b6
13. b2:d4



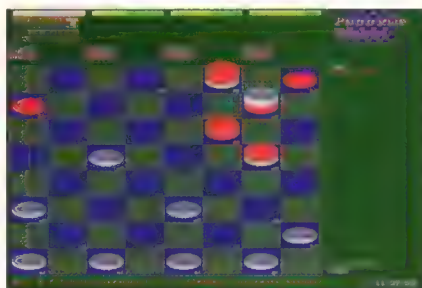
13. ... c5:e3
14. c3:e5 b8-c7
15. f2:d4

Кажется, что потери белых не столь катастрофичны:



Красные переходят, как говорил Глеб Жеглов, ко второй части "концерта по заявкам".

15. ... b6-c5 !
16. d4:b6:d8:f6 e7:g5
17. e5:g7



Красные продолжают реституцию своих ценностей:

17. ... f8:h6
18. g7:e5 f6:d4:f2



И вот он, последний порыв бури на доске (прежде чем затихнуть и оставить белых у разбитого корыта):

19. e1:g3 f2:h4
20. h2:f4:d6 e5:c7
21. e5:e7 d6:f8



Дальнейшее сопротивление белых бессмысленно: восемь их шашек в плену и без всякой надежды на освобождение, а оставшиеся четыре шашки



являются "одноэтажными" башнями и не обладают необходимой ударной силой...

— Сергей Иванов

P.S. Кстати, рабочую версию Russian Towers можно получить на PTS-сервере по адресу: <http://pts.mipt.ru>.

★ PhysTechSoft

1% ГРАФИКА

1% ЗВУК

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

Russian Towers

Джойстик в авиационных очках и с шотганом в автомобиле

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ "МАГАЗИНА ИГРУШЕК" БЕРЕТСЯ ЗА ПАЛКИ

Материал подготовлен **Евгением КРИВОШЕЕВЫМ** (руководитель лаборатории),
Игорем ПЕТРОВЫМ, **Андреем КОЖЕМЯКО** и
Иваном АЛЕКСАНДРОВЫМ.
Фотка Сергея ЦУЛИМОВА.

Нет, никто не обижал нашу уважаемую "взявшуюся за палки" лабораторию. Палка в данном случае — лишь грубый (но в геймерском просторечии бытующий), что называется, в лоб, перевод английского "stick". И если прибавить к этому слову еще одно — "joy", то все тут же встанет на свои места: наши "лабораторщики" добрались наконец до отрады игроманов — джойстиков, "палок (палочек), приносящих радость".

И в самом деле, радости эта нехитрая с виду конструкция способна принести много — если джойстик относиться к так называемым "брендам", то есть разработан и изготовлен там, где на этих устройствах собаку съели. Впрочем, и у грандов индустрии случаются досадные проколы, и тогда ваш "стик" годится разве что в экспонаты: друзьям показать, себя обмануть...

Однако давайте будем последовательны и, отложив на время хулу, чуть-чуть заглянем в прошлое этих приборов. А потом, до оглашения официальных результатов нашего "расследования", в попытке ответить на законные вопросы "как", "какие", "зачем" и "почему", порассуждаем о джойстиках вообще.

Немного истории

В мире электронных развлечений джойстики известны довольно давно. Настолько давно, что обычно аккуратная история даже упоминаний о дате их рождения не сохранила. Скорее всего, это

замечательное событие произошло еще до появления персональных компьютеров и игровых консолей (приставок). Как только компьютер по своим размерам перестал превышать двух-трех-этажный дом и общение с ним стало возможно не только посредством немереных перфокартных колод (эх, увидеть бы "Тетрис" с перфолентным интерфейсом!), нашлись умники, решившие, что-де нечего начинающим летчикам/танкистам/подводникам доверять их дирижабли/броневики/подводные колокола, пусть сначала на тренажере-имитаторе себя испытывают. А от рычага управления самолетом/.../... до джойстика не так уж и далеко — та же палка, вправо-влево-вперед-назад перемещаема.

Чуть позже наряду со специальными многодолларовыми тренажерами от "оборонки" появилась возможность использовать с той же целью недорогие персоналки (правда, в облегченном варианте). И уж тогда возможность летать/плавать/гнать на танке появилась у любого, выложившего энную сумму за техническое чудо 80-х — скажем, за ZX-Spectrum или Amiga. Симуляторы (они же имитаторы) разного пошиба пользовались бешеной популярностью, отзывчивые фирмы вкладывали в их производство огромные деньги, а значит, почти в той же пропорции рос спрос на джойстики. Те далекие устройства были как правило **цифровыми**: перемещение рукоятки кодировалось четырьмя двоичными цифрами — к примеру положение "влево" представлялось как 0001, "вверх" — 0100; промежуточные состояния отмечались парой единиц, что давало коды, похожие на 0110 (это может означать что-нибудь вроде "направо-вверх"). Передача данных в компьютер осуществлялась побайтно, поэтому в четыре оставшиеся двоичные цифры записывалась информация о кнопках: нажата-отпущена. По такой схеме работали джойстики для наиболее дешевых моделей персоналок — вроде ZX-Spectrum, Yamaha MSX или Commodore 64.

Компьютеры подороже и помощнее (та же Amiga или Atari ST) отводили на информацию о состоянии джойстика два байта: один — для того чтобы закодировать положение собственно рукоятки (при этом можно отдать по биту и на положение типа "влево-вверх", а два установленных в байте бита позволяли показать состояние "лево-вверх-лево" или "вверх-влево-вверх" — в данном случае это не одно и то же); второй байт мог предоставить информацию о кнопках и еще каких-нибудь приложенных производителем к устройству "рюшечках-оборочках" (восемь кнопок все равно никто использовать не сможет). Эти джойстики обеспечивали большую точность, по-

скольку имели не восемь "степеней свободы" (то есть возможных положений), а шестнадцать. Однако в конкурентной борьбе победили не они — викторию праздновали **джойстики аналоговые** и так называемые **геймпады** (увы, русский язык не знает удачных попыток перевода этого термина).

Геймпады

Для начала разберемся с последним классом устройств. Геймпады (или геймпэды) хорошо знакомы приставочникам: это как правило чуть ли не единственное устройство управления, а иногда и сама приставка находится внутри корпуса геймпада (так, к примеру, выглядит "Кенга"). В большинстве случаев этот прибор имеет четыре кнопки. На консолях одна из них называется Start и служит для управляющих манипуляций, а три остальных используются непосредственно в играх (не мудрствуя лукаво их называют А, В и С); а вот геймпады для персоналок управляющих кнопок обычно не имеют.

Помимо маленьких кнопочек на геймпадах всегда наличествует внушительных размеров "кнопка" (что-то вроде плоской рукоятки размером с советскую пятикопеечную монету), заменяющая традиционную рукоятку: нажатие на один из краев этой "пимпочки" эквивалентно перемещению классического джойстика в соответствующую сторону. В дорогих моделях (применяемых, например, с приставками типа Sony PlayStation) обычно имеются дополнительные кнопки, облегчающие управление во многих играх.

Стоит заметить, что в варкадах, а тем более в "мордобоях" (именно к этим жанрам относится большинство игрушек для недорогих приставок) подобное устройство гораздо удобнее, нежели классический джойстик или клавиатура. В других же играх применение геймпада оправдано не всегда. Хотя, по большому счету, если говорить о приставках, выбор у вас тоже есть не всегда — геймпад все же самое что ни на есть стандартное устройство управления.

А вот на PC, ради которого, собственно, и затеялось нынешнее тестирование, выбор есть — так что, как говорится, подумай, время еще есть. Если же перейти к конкретным советам, поклонникам Mortal Kombat и проч. "драк" стоит подключить к компьютеру не просто один, а целых два подобных "девайса". Во-первых, наконец-то можно будет полноценно избивать друзей, ибо парная игра на клавиатуре помимо очевидного неудобства из-за тесноты запрещает одновременное использование магии. А во-вторых, сломать геймпад в отличие от клавиатуры почти невозможно.

Для иных игровых (PC) жанров рекомендовать геймпад было бы неразумно: удобней, чем на клавиатуре, но ощущения несравнимы с теми, что

КОМПЬЮТЕРЫ X-RING
МУЛЬТИМЕДИА

С графическими акселераторами фирм Diamond и Number Nine + мониторы Syncmaster

Не только обеспечат Вам скорость и комфорт при работе, но и подарят весь мир звуков и красок, когда Вы решите немного развлечься.

DIAMOND MULTIMEDIA

NUMBER NINE

SAMSUNG ELECTRONICS

Москва, ул. Авиамоторная, 57-59
Тел.: (095) 273-5290, тел./факс: (095) 273-1048

дает настоящий джойстик; для стратегических игр — божье упаси (недаром даже на Sony PlayStation имеется мышь); квесты и RPG — тоже побоку...

Джойстики

Большинство именуемых так современных приборов управления являются *аналоговыми*. Информацию в компьютер они передают в неименном виде, кроме того, множество отличий имеется в их внутреннем устройстве. Вдаваться в подробности цифрового и аналогового кодирования информации смысла не имеет, скажем лишь о том, что дает подобная конструкция. Главное преимущество аналогового джойстика заключается в том, что он поддается *настройке* (калибровке). Это значит, что вы можете самостоятельно подобрать наиболее оптимальные положения ручки джойстика и привязать их к соответствующим направлениям (хотя обычно этой возможностью программы и пользователи не злоупотребляют), а также определить то, с какой силой надо давить на ручку в определенную сторону, дабы джойстик это почувствовал (то есть установить скорость изменения координат по X и Y).

Благодаря этому (а также иной конструкции) аналоговые джойстики "разбалтываются" много медленнее своих цифровых собратьев, которым просто необходимо дотягиваться до соответствующего контакта. Короче говоря, что касается технологии, то аналоговые джойстики на голову выше цифровых.

(Конечно, аналоговый сигнал кодировать все-таки сложнее — компьютер привык иметь дело с двоичными разрядами, — поэтому приходится его, так сказать, оцифровывать, что заставило специалистов IBM получать всю информацию через гейм-порт (а именно к нему подключаются джойстики и геймпады). Дело в том, что при чтении из порта за каждую координату каждого джойстика отвечает один бит (да-да, именно за координату), который показывает, изменилась ли последняя.)

Как все это расшифровывать и обрабатывать — головная боль авторов игр, а мы лучше вернем-

ся к самому вкусному и полезному — играм.

Как вы уже поняли, применение джойстиков наиболее эффективно в играх-симуляторах (последние, очевидно, могут быть не только воздушными или космическими, но и автомобильными, "подводнолодочными", велосипедными, пешеходными, "ползающими по-пластунски бегом марш"... Главное, чтобы в игрушке хоть что-то двигалось под вашим управлением — хоть космический корабль, хоть нетрезвый панкер Василий.) В некоторые из них, кстати сказать, с помощью клавиатуры играть практически невозможно. Что касается аркад и тому подобного, то при известном желании можно отличиться и здесь. Но нужно ли? Джойстики стоят весьма конкретных денег. А в горячих и быстрых руках любителя классического мордобоя способно пойти трещинами даже устройство из высококачественной легированной стали и на шарнире от БелАЗа. Не говоря уж о жалкой пластмассе. Геймпад в данных экстремальных условиях намного удобнее — у него попросту нечему ломаться.

Остальные же игры... На вкус и цвет товарища нет — тут к чему привыкнешь. У некоторых, например, после перехода с ZX-Spectrum на PC первые полгода руки делали произвольные движения, дабы ухватить джойстик даже в текстовом редакторе (на милом их сердцу ZX, похоже, совсем не было "софта", не понимающего джойстик, и на людей, покупающих к нему мышь, в те первобытные времена обычно смотрели как на чокнутых)...

Возможные проблемы с подключением

Допустим, вы-таки решили купить себе джойстик или геймпад. Какой — это уже ваши личные трудности, для облегчения которых советуем вам углубиться в изучение приводимых ниже описаний конкретных моделей, подвергнутых испытаниям в нашей лаборатории. Теперь главное — как подключать. На старых компьютерах игровой порт обычно "жил" на

мультикарте ввода-вывода вместе с контроллером винчестера и дисководов, а также последовательными и параллельными портами. Наружу из этого металлолома торчали четыре разъема, ни один из которых как правило не был похож на другой.

Но прошло некоторое время, и все хозяйство, обитавшее прежде на отдельной карте (за исключением незаслуженно забытого гейм-порта), переселилось непосредственно на "мать". Однако расстраиваться из-за этого не стоит — без звуковой карты все равно играть не будешь, а последние, слава богу, наделены подходящим портом. Есть лишь одна тонкость: требуемый порт может использоваться либо для MIDI-клавиатуры, либо под один или два джойстика. По этой причине на дорогих картах есть сразу два одинаковых разъема, что позволяет их владельцам чувствовать себя сухо в любой день. Вот к игровому порту джойстик (или геймпад — кому что попадется) и подключается.

На некоторых особо ценных джойстиках, предназначенных в первую очередь для профессиональных тренировок на симуляторах, а также для особо "пальцастых" любителей последних (человек, выложивший за джойстик сотни этак полторы презренной зелени, имеет право изредка делать пальцы веером), имеется еще один провод со странным двусторонним разъемом. Нужен он для того, чтобы джойстик мог "сесть" на клавиатурный порт между собственно компьютером и клавиатурой. Дело в том, что в PC физически невозможно передать информацию о более чем четырех кнопках через игровой порт, поэтому "излишки" приходится слать через порт клавиатуры (благо последний может стерпеть что угодно).

На этом вопросы с подключением нового хозяйства обычно и заканчиваются — специальные драйверы нужны лишь очень редким моделям джойстиков, остальных игры "обрабатывают" сами.

МУЛЬТИМЕДИА
КОМПЬЮТЕРЫ
ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ
ВИДЕО БЛАСТЕРЫ
CD-ROM ДИСКОВОДЫ
ИГРЫ, ФИЛЬМЫ НА CD
МОНИТОРЫ
КОЛОНКИ

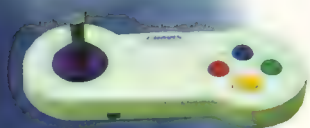
Лучшие цены!

КОМПАНИЯ **KIT** COMPANY
РОССИЯ, МОСКВА,
ВВЦ, павильон № 55
"ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ"

ТЕЛЕФОНЫ:
181-0204, 181-9181,
181-9948, 216-6990

KIT HARDWARE
© 1996

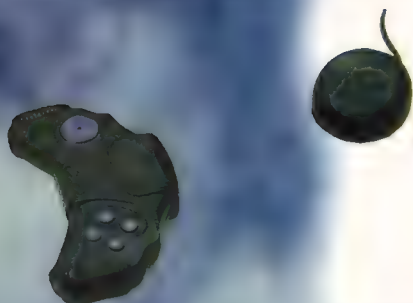
Результаты тестирования



PC GamePad
производитель
Advanced Gravis
Эргономика
20%
Динамика
80%

Променили свою приставку на компьютер и теперь переживаете, что не можете выиграть ни в одной игре? А причиной тому — клавиатура или обычный PC-джойстик? Ничего страшного, издержки "переходного периода" легко преодолите, если воспользоваться Gravis PC GamePad!

Одна из самых простых и дешевых моделей из числа прошедших тестирование Gamepad в считанные секунды подключается к стандартному game port'у, после чего готов к использованию. Почти невесом, обладает удобной формой. В основном предназначен для спортивных и аркадных игр. Нажатием на кнопку вы можете выбрать один из двух режимов стрельбы — одиночные выстрелы или автоматическое ведение огня. В комплекте поставляется компакт-диск с утилитами и несколькими играми, использующими этот джойстик. Кроме того, игроки, привыкшие к "приставочным" джойстикам, без проблем смогут повернуть геймпад так, что стрелки управления окажутся слева или справа (для этого достаточно лишь нажать на одну кнопку)



DEXXA Cordless Control Pad
производитель
Logitech
Эргономика
70%
Динамика
90%

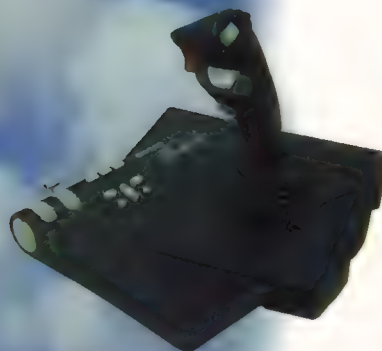
Название говорит само за себя — gamepad подключается без проводов. То есть не совсем, конечно. База подсоединяется к стандартному гейм-порту как обыкновенный джойстик, а вот связь между базой и пультом осуществляется посредством инфракрасных лучей. Пульт питается от двух батареек, которые, кстати, в комплект поставки не входят. При знакомстве с этим джойстиком могут возникнуть сомнения, что он сможет точно и быстро реагировать на ваши команды. Но, подключив его к компьютеру и опробовав в нескольких играх, вы убедитесь, что ваши сомнения совершенно необоснованы. В этом плане геймпад DEXXA не уступает обыкновенным джойстикам. В устройстве задействованы 2 кнопки. Кроме того, есть еще пара аналоговых кнопок, работающих в режиме "turbo": при долгом удержании кнопки команда будет выполняться до тех пор, пока кнопка не будет отпущена (автоматическое ведение огня).



Gravis Firebird
производитель
Advanced Gravis
Эргономика
60%
Динамика
90%

Джойстик способен внушить уважение одним только видом. Еще бы! На рукоятке размещены 10 удобно расположенных кнопок, четыре из которых используются в авиасимуляторах — с их помощью переключается вид в кабине летательного аппарата. Рукоятка джойстика укреплена на достаточно тяжелой платформе, оснащенной двумя рычажками для калибровки и 8-ю кнопками. Эти кнопки программируются посредством специальной, поставляемой вместе с джойстиком программы и призваны полностью заменить в симуляторах клавиатуру. Технически это реализовано подключением клавиатуры к компьютеру через джойстик. Ну и, конечно, задействуется гейм-порт — так же, как во всех джойстиках. Вместе с джойстиком в комплект входят документация и диск с утилитами.

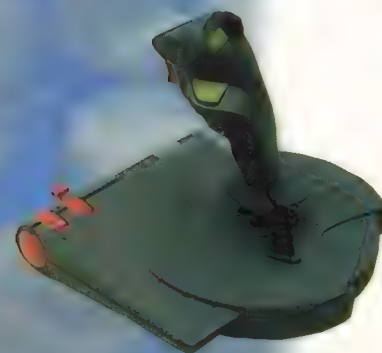
Если честно, некоторые из наших "тестиров" до встречи с Firebird, мягко говоря, недолюбливали авиасимуляторы (отличить Миг-29 от Су-27 казалось им задачей средней сложности), со всеми вытекающими отсюда нюансами. А теперь... теперь они легко выполняют некоторые фигуры высшего пилотажа и, выходя из какой-нибудь "бочки", лихо отстреливают крылья у зазевавшегося неприятеля. Все верно. Наша "птичка" не клавиатура!..



Gravis Firebird 2
производитель
Advanced Gravis
Эргономика
80%
Динамика
90%

"Хотите получить вывих всех пальцев левой руки и множественные переломы на пальцах правой? Играйте на клавиатуре!" Будь мы на месте рекламных менеджеров компании Advanced Gravis, именно этот слоган красовался бы на коробке со "стиком" Firebird 2. В самом деле, как и его младший брат, это приятное во всех отношениях устройство более всего применимо в леталах: Microsoft Flight Simulator — это, конечно, хорошо, но очень медленно. И мало страсти (гражданские дела!). А вот в Air Warriors можно и нужно летать, имея под рукой настоящий боевой Firebird 2.

В целом же джойстик во многом похож на предыдущую модель этой серии. Немного отличаются платформы — в Firebird 2 она более массивная и тяжелая; на рукоятке вместо четырех клавиш закреплена "шляпа" (hat), представляющая собой очень полезную в симуляторах программируемую клавишу, способную сдвигаться в 8-и направлениях. Во всем остальном, включая подсоединение и поставляемое программное обеспечение, джойстик не отличается от предыдущей модели. В комплекте поставки помимо диска с утилитами и документацией имеется компакт-диск с несколькими играми и теми же утилитами.



Thunderbird
производитель
Advanced Gravis
Эргономика
50%
Динамика
90%

Общее резюме: просто, без излишеств, но вместе с тем не так уж плохо... Для того чтобы научиться нормально летать, нужно в первую очередь уметь контролировать себя в воздухе — следить за положением крыльев, носа самолета, не позволять скрестить машине хвостом по земле... В наше тяжелое техногенное время лишь немногие гении позволяют себе летать без подручных средств, опираясь исключительно на свое чувство безопасности. Вы только подумайте: вам нужно взлететь, убить всех врагов, долететь до своих и сесты! Возможно ли это наедине с доской "о 102 клавиши"?

В общем, вы догадались — это очередной "авиационный" джойстик. По сути, Thunderbird — это упрощенная версия джойстика Firebird. На платформе есть рычажки калибровки, но кнопок, эмулирующих клавиатуру, нет. На рукоятке расположены четыре кнопки и 4-позиционная "шляпа". Заметим, что вся серия джойстиков Gravis Bird предназначена в большей степени для авиа- и космических симуляторов, нежели для аркадных игр. В комплекте поставляется диск с утилитами и подробная документация.



Джойстик DEXXA имеет две клавиши и переключатель, "отвечающий" за автоматическую стрельбу в action-игрушках. Рукоятка укреплена на платформе, представляющей собой небольшую полусферу. Сделанная из легкого пластика, платформа снабжена крепежными присосками — дабы не ерзала при игре по столу. К сожалению, форма рукоятки не рассчитана на длительную игру — рука очень быстро устает.

Что еще? Иметь дело с авиасимуляторами, вооружившись DEXXA, конечно, можно, но все же куда лучше он смотрится во время сеанса одновременной игры с Wing Commander Armada и его аналогами. Почему? В космосе, по счастью, нет притяжения, поэтому вовсе необязательно держать мертвой хваткой несколько угловатую рукоятку этого "стика".

Этот джойстик — идеальное устройство для игры на пару в спортивные симуляторы (авиасимуляторы в этот ряд не входят) и аркады. Существует уйма мультиплеерных игр — полагаем, вы об этом знаете. А если знаете, то наверняка пробовали хоть раз играть во что-нибудь вроде NFL Quarterback '96. Скажем, вчетвером. Но с одной клавиатурой. Жалкое, заметим, зрелище, рождающее массу отрицательных эмоций. Друзья в одночасье становятся врагами, клавиатуру можно сдавать во вторсырье...

Так вот, коллеги, до сих пор возможен был только такой вариант более или менее не раздражающей коллективной игры: один человек "мучает" джойстик (или двое — если два "стика"), другой — клавиатуру. Стандартный аналоговый PC-гейм-порт был непреодолимым барьером, ограничивавшим количество кнопок на джойстиках и не дававшим задействовать всю мощь центрального процессора, могущего обслужить одновременно куда больше игроков.

Team Sports Set представляет собой систему, состоящую из двух геймпадов и мультипорта, к которому эти геймпады и подключаются. Мультипорт рассчитан на четыре геймпада и еще пару джойстиков. Правда, для того чтобы играть вчетвером, ваш компьютер должен быть оснащен специальным гейм-портом.

Восемь независимых клавиш, два переключателя, программируемый контроллер "убийств" — что может быть лучше для аркады? При нажатии кнопок здесь нет никаких перехватываний. На обоих геймпадах размещены по шесть кнопок, но они способны выполнять только два действия, скажем, прыжок и выстрел. В таком случае, если продолжать этот пример, первая кнопка — прыжок; вторая — серия прыжков (пока не отпустите кнопку); третья — выстрел; четвертая, соответственно, — автоматический огонь; ну, а последняя пара кнопок выполняет "прыжок-выстрел" одновременно. В комплекте с джойстиком поставляется компьютерный американский футбол NFL'96 (на компакт-диске; эта версия идет только с Team Sports Set) и компакт-диск с утилитами.

"Use it or die!" Этот грозный девиз компания-разработчик Logitech выбрала в качестве рекламного слогана для нового джойстика WingMan EXTREME. Это "орудие убийства" оборудовано четырьмя кнопками и рукояткой "шляпой", предназначенной для переключения вида в кабине вашего летательного аппарата (четыре направления). Платформа довольно тяжелая, как и в предыдущей модели серии, поэтому джойстик легче опрокинуть, чем протолкнуть по столу за рукоятку. Судя по всему, производители, решив не тратиться на дизайнеров, просто-напросто заимствовали дизайн джойстика со штурвала настоящего боевого самолета F-16 (заметим при этом, что точно так же поступили вообще все разработчики сколь угодно приличных джойстиков). Предполагаем, что вам будет несколько затруднительно играть на этом монстре в Mortal Combat или Quake, но для боевых летных симуляторов — это то, что доктор прописал!

DEXXA Joystick

производитель
Logitech
Эргономика

40%
Динамика
60%

GRip Team Sports Set

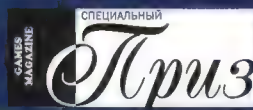
производитель
Advanced Gravis
Эргономика

80%
Динамика
100%

Wingman EXTREME Joystick

производитель
Logitech
Эргономика

80%
Динамика
90%



ШИРОКИЙ ВЫБОР КОЛОНОК JAZZ HIPSTER

ТОЛЬКО У НАС МОДЕЛИ
JT 160-A



"Чистый и акуратный звук... Привлекательный дизайн, встроенный блок питания, удобные регуляторы. Все это в сочетании с низкой ценой позволяет говорить о JT 160-A, как о лучшей покупке..."

("Магазин игрушек" #6'96)

J-707AV



"...холодки названы экспертами лучшими. Качество и мощность звука вполне на уровне акустических систем высшего музыкального центра..."

("Магазин игрушек" #6'96)

ВСЕ МОДЕЛИ НАКОПИТЕЛЕЙ CD ROM И ЗВУКОВЫХ КАРТ

у официального дистрибьютора фирмы
ЛУЧШИЙ CD ROM 1995 г.
AZTECH CDA468

AZTECH

и МОДЕЛИ 1996 г.
CDA668, CDA868 и CDA1068

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ДИЛЕРОВ
консультации, ГАРАНТИЯ, УСЛОВИЯ

SIEMENS NIXDORF

КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ДОМА И ОФИСА



scenic
THE MULTIMEDIUM



ДОЛЖЕН БЫТЬ & NOTEBOOK

А ТАКЖЕ MULTIMEDIA-КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБОЙ КОНФИГУРАЦИИ ОТ ДРУГИХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ

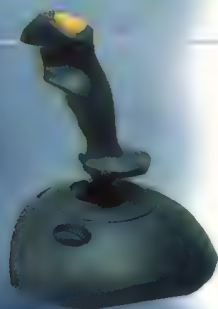
SOUND GALAXY

МЫ ПРОДАЕМ ТОЛЬКО ТО, ЧТО КУПИЛИ БЫ САМИ

ТЕЛ.: 165-09-00,
ФАКС: 164-26-59,
E-mail: skvkltd@online.ru

VK Ltd.

Sound Galaxy is a trademark of Aztech Labs Inc.



Wingman Joystick

производитель
Logitech
Эргономика

70%

Динамика

80%

“Облегченная” модель WingMan EXTREME (упрощение произошло в основном за счет удаления некоторых кнопок и “шляпы”). Простенький двухкнопочный джойстик, тем не менее способный заменить штурвал боевого самолета. Рукоятка лежит в ладони, словно влитая, поэтому даже через несколько часов игры усталость почти не ощущается. Стало быть, это весьма примечательное устройство в своем классе — несмотря на простоту, модель оставила о себе самые приятные воспоминания!



Phoenix

производитель
Advanced Gravis
Эргономика

70%

Динамика

90%

Нигде — ни в документации к “Фениксу”, ни на коробке — вы не найдете слова “joystick”. Это — “система управления для летного симулятора”. Ни больше ни меньше. И мы склонны согласиться с этим определением.

В чем-то система похожа на Gravis Firebird, но отличий, конечно, много больше. Во-первых, очень интересную конструкцию представляет собой платформа “Феникса”. Левая ее часть подвижна и способна перемещаться в четырех направлениях. Во-вторых, и на самой платформе, и на ее подвижной части очень много программируемых кнопок — 16. Еще 8 кнопок размещены на рукоятке.

Рукоятка — это, пожалуй, единственное слабое место “Феникса”. Во всяком случае она не столь удобна, как, скажем, на втором Firebird’e. Как и со всеми подобными джойстиками фирмы Gravis, с “Фениксом” поставляется утилита для его программирования, обладающая удобным и понятным графическим интерфейсом. (Со-

общим вам по секрету, что нам удалось запрограммировать джойстик для корректировки текста в WinWord’e — пользоваться джойстиком оказалось значительно удобнее, чем клавиатурой.)



F-16 Combat Stick

производитель
CH Products
Эргономика

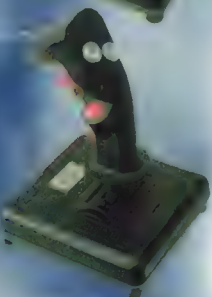
90%

Динамика

100%

Большой, прямо-таки огромный джойстик. Напоминает виденную в кино настоящую рукоятку F-16 Falcon, хотя и выполнен из пластмассы. Для того чтобы ощутить “настоящий реализм авиасимуляции”, фирма-разработчик CH Products рекомендует использовать джойстик в комплекте с педалями и ручкой CH Throttle. Так мы и поступили, и, надо сказать, количество сбитых самолетов в игрушке Air Warrior увеличилось на порядок.

На самом джойстике находится шесть программируемых клавиш и две “шляпы”. К сожалению, перепрограммировать эти кнопки можно лишь при совместном использовании джойстика и устройства CH Pro Throttle, которым мы не располагали. Так что всех достоинств джойстика мы не вкусили. Впрочем, динамика у него превосходная!



F-16 Flight Stick

производитель
CH Products
Эргономика

70%

Динамика

100%

По динамике Flight Stick — полная копия Combat Stick, и представляет собой лишь упрощенную модель последнего. Здесь всего четыре программируемые кнопки (против восьми комбатовских), кроме того, менее удобной оказалась нам ручка. Нет, это не значит, что Flight Stick неудобен, просто после многочисленных воздушных баталий наше сердце принадлежит Combat Stick’y.



CH Pedals

производитель
CH Products
Эргономика

50%

Динамика

60%

Настоящий геймер уже не может летать или кататься, используя лишь джойстик или руль. Именно поэтому компания CH Products создала новую серию джойстиков — Rudder Pedals, или попросту педали. Педали можно использовать как в “самолетном”, так и в “автомобильном” режимах. То есть педалями можно не только “тормозить” и “газовать”, но и управлять килевым рулем в самолете. Эти устройства “для ножного управления игрой” подключаются к гейм-порту компьютера одновременно с джойстиком и совершенно не влияют на работу последнего.



CH Pro Pedals

производитель
CH Products
Эргономика

60%

Динамика

80%

CH Pro Pedals отличаются от “обычных” педалей (см. выше) возможностью перемещения педалей относительно друг друга, что очень помогает в авиасимуляторах. Кроме того, при их использовании реализм боевых “самолетных” игрушек повышается едва ли не на порядок (нет, с их помощью все-таки нельзя погрузиться в виртуальную реальность, но все же...).



Virtual Pilot Yoke

производитель
CH Products
Эргономика

70%

Динамика

80%

Собственно говоря, этот “девайс” вовсе даже не руль, а... самолетный штурвал. Для езды в автосимуляторах этим штурвалом тоже можно пользоваться, но, как нам показалось, в первую очередь прибор предназначен для полетов. С помощью штурвала прекрасно выполняются фигуры высшего пилотажа, причем даже в том случае, если вы не очень твердо стоите на ногах (не подумайте плохого — речь о маленьких детях): дело в том, что штурвал, в отличие от джойстика, нужно держать двумя руками. Наличие встроенного регулятора throttle также существенно помогает в боевых авиасимуляторах. (К слову, нам очень понравилось летать на кукурузниках, пользуясь штурвалом. И вообще, как ни странно, легкие компьютерные самолеты гораздо динамичнее своих современных сверхзвуковых собратьев.)



Коротко и ясно: штурвал профессиональный. Надо заметить, что практически все джойстики, чьи названия имеют приставку "pro", отличаются от "нормальных" моделей только наличием дополнительных кнопок, триггеров и "шляп". Так и здесь. При всем том оба джойстика обладают одинаковой чувствительностью и более ничем не разнятся.

Virtual Pilot Pro

производитель
CH Products
Эргономика

80%

Динамика

80%



Джойстики серии PC Joystick фирмы Gravis не походят ни на одно устройство, виденное нами до этого. Если другие "джойстикостроители" при выборе размеров и формы прибора ориентировались прежде всего на самолетные штурвалы, делали свои джойстики по принципу "максимум удобства", разрабатывали модели, предельно облегчающие управление симулятором, то дизайнеры Gravis'a пошли по совершенно иному и не совсем понятному нам пути. Взгляните на фотографию: изящный вид, тонкая (и очень неудобная!) рукоятка, обтянутая мягкой резиной, две кнопки, расположенные слева от рукоятки (причем расположенные так, что нажимать на одну из них "вслепую" очень нелегко). В Pro-версии джойстика создатели расположили две близлежащие кнопки на довольно узкой рукоятки, поэтому, нажимая на одну, нельзя не надавить на другую...

PC Joystick (Pro)

производитель
Advanced Gravis
Эргономика

60%

Динамика

90%



Графический джойстик. Mach — самые дешевые джойстики серии CH, с чьей помощью можно не только неплохо "бегать-стрелять" в аркадах и "летать-гонять" в симуляторах, но и... рисовать. Высокая чувствительность джойстика и короткая ручка — это, конечно, достоинства, однако после навороченных Firebird'ов и F-16 Falcon "держало" Mach 3 кажется довольно убогим. Впрочем, по деньгам — и эргономика.

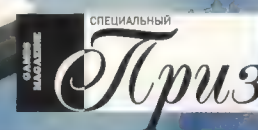
Mach 3

производитель
CH Products
Эргономика

70%

Динамика

100%



Эта модель выпускается вот уже много лет практически без изменений. Более того, именно она легла в основу серии F-16 Falcon. Многим не нравится дизайн этого джойстика и его "военно-полевая" грязно-серая раскраска (плюс — черная рукоятка), но, если учесть тот факт, что модель не сходит с конвейера почти три года, можно предположить, что есть в ней что-то такое, что... В общем, есть в ней какая-то загадка. Но играть с этим "стиком" действительно приятно. Профессиональная версия Flightstick'a отличается от оригинального джойстика увеличенной сверху рукояткой, на которой уместились две дополнительные гашетки и "шляпа" для управления прицелом.

CH Flightstick

производитель
CH Products
Эргономика

80%

Динамика

100%



Полагаем, не многие из вас знают, как устроена ручка газа в боевом самолете. В силу того, что в летящем самолете двигатели должны работать постоянно (иначе б это был не летящий самолет, а какой-нибудь постоянно пикирующий бомбардировщик), ручка газа также должна быть постоянно нажата (она не возвращается назад, как, к примеру, педаль газа). Именно такой рукояткой и являются модели CH Throttle. Помимо основной функции — управления мощностью самолетного двигателя в авиасимуляторах, CH Throttle предназначен также и для переключения с одного вида оружия на другой.

CH Throttle

производитель
CH Products
Эргономика

70%

Динамика

90%



Профессиональная версия CH Throttle, как несложно догадаться из названия. В эту... гмм... профессиональную версию, помимо кнопок выбора оружия, встроены две лишние "шляпы" (для наведения на цель); кроме того, с помощью CH Pro Throttle можно программировать кнопки и триггеры джойстика CH Combat Stick. Модели CH Throttle подключаются к игровому порту компьютера и к порту клавиатуры, что и позволяет перепрограммировать нужные кнопки.

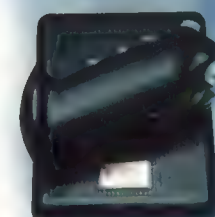
CH Pro Throttle

производитель
CH Products
Эргономика

80%

Динамика

90%



Джойстик был создан по образу и подобию настоящего штурвала истребителя F-16 Falcon. Еще в 1981 году израильские пилоты, проходящие наземную подготовку, набивали мозоли именно на таких устройствах.

"Трастмастер" обладает всеми свойствами настоящего штурвала, включая и его великолепную динамику. На массивной и тяжелой ручке расположены четыре четырехпозиционные "шляпы", три стандартные программируемые кнопки и двухпозиционный триггер (кнопка ведения огня). У основания рукоятки имеется кнопка-рычажок, включающая на настоящем штурвале переговорное устройство. Джойстик подключается к компьютеру через стандартный гейм-порт и клавиатурный коннектор. F-16 Flight Control System поставляется вместе с объемной и подробной документацией, а также утилитами на дискете для программирования кнопок джойстика. Первотклассное устройство!

F-16 Flight Control System

производитель
Thrustmaster
Эргономика

100%

Динамика

100%



Как проходило тестирование

Как? Да очень просто: сели в мя-я-ягкое кресло, запустили игрушку и начали тести-и-ировать, тестировать...

Для испытаний джойстиков использовался компьютер в следующей конфигурации: Pentium 133 МГц, 32 Мбайт оперативной памяти, 4-скрепной CD-ROM, звуковая карта. Ну, а в качестве “универсального испытательного инструмента”, как вы догадываетесь, применялись компьютерные игры: авиасимуляторы — Microsoft Flight Simulator, Air Warriors, Wing Commander Armada, Yeager Air Combat и Comanche; гоночные симуляторы — The Need for Speed, IndyCar Racing II и Formula One Grand Prix 2; аркады — Aladdin, The Lion King, Mortal Kombat 3, One Must Fall 2097 и футбол NFL Quarterback '96.

Должны с грустью заметить, что в самом начале джойстиковой эпопеи мы почему-то решили, что: а) геймпады вполне совместимы с PC-симуляторами и б) джойстики, к примеру изощренный Wingman Extreme, очень любят, когда их стреляют за аркадами. Вероятно, решение заняться подобным... э-э-э... извращательством (над теми же джойстиками или, что серьезней, собственным здоровьем) было принято в черную пятницу либо нас просто сглазили, и, как сказал поэт, разум наш пошел в разнос.

О чем бишь мы? Да о том, что симулятором по их высокому статусу положены исключительно джойстики (лучше хорошие), штурвалы и педали, аркадаж же за глаза хватит геймпадов. (Мотайте на ус, поклонники драк! Любите “махаться” — незачем идти в магазин за “Трастмастером”.) Из этих гарантированно правильных соображений мы и исходили в своем тестировании. Да! Все вышесказанное можно отнести и к педалям: попытка использовать их не по назначению может окончиться тяжелыми травмами

нижних конечностей (если, конечно, не нажимать на педали руками...).

Теперь немного об оценках, которыми мы "наделяли" каждый джойстик.

Оценка первая — за эргономичность. Фактически мы выставляем ее за удобство рукоятки, то, насколько благоприятно размещены на ней кнопки, насколько сохраняет работоспособность ваша верхняя конечность, пытаетесь освоить тестируемый жойстик. Иначе говоря, это отметка за ту часть домашнего задания, которую выполняли дизайнеры устройства.

Оценка за динамику выставлялась исходя из следующих соображений. Полагаем, мало кому понравится, если при легком нажатии на ручку

джойстика самолет резко уйдет в сторону или же при сильном нажатии будет совершать эволюции неторопливо и крепя сердце. Отсюда и наша — безусловно, чисто субъективная — оценка. То же самое относится и к геймпадам: вы нажимаете на кнопку, а игрушка реагирует полсекунды спустя, и вами немедленно обделяют...

Р.С. Чуть не забыли! Абсолютно все джойстики, которые мы тестировали, были предоставлены московской компанией MPC Club (тел.: 943-9220). Спасибо, коллеги!

P.P.S. Окончание следует! Иначе говоря, эпопея с тестированием джойстиков будет завершена в следующем номере "МИ".

Как лечить переломы

ЛИРИЧЕСКАЯ ПАМЯТКА ПОСТРАДАВШЕМУ

Это небольшое и слегка лирическое отступление мы посвящаем всем, кто до сих пор не удалось избавиться хотя бы плохойной "палкой радости", и, соответственно, может быть отнесен к группе повышенного риска в плане травматизма. Но если травматизм и быту еще объясним, то травматизм на рабочем месте — и невозможна (принципиально), и, не любящим этого слова, коштественен.

Следовательно, надо ПРЕДУПРЕЖДАТЬ и ЛЕЧИТЬСЯ, если ЭТО все-таки случилось.

Итак, если вы сломали палец о клавиатуру (с кем не бывает!), немедленно, воспользовавшись любым другим, но здоровым пальцем (подойдет даже ножной), наберите номер "03", и пока "скорая" будет делать вид, что едет, возьмите любую твердую и примерно прямую палочку (например карандаш.

шариковую ручку, ножку от стула, черенок от совковой лопаты, рукоятку от сломанного дюжестика) и аккуратно примотайте ее к поврежденному пальцу по всей его длине. Приматывать желательно бинтом, но за его отсутствием сойдет любое вещество достаточной гибкости и протяженности (как то: веревка, леска, гитарная струна или сильно вытянутая жевательная резинка). Если вам наконец удалось привязать предмет к пальцу, можете спокойно садиться в глубокое кресло и ждать эскулапов. Только, пожалуйста, пока бездельничаете (ждете) ни в коем случае не запускайте еще раз ту игру, которая сломала вам палец, иначе может случиться так, что к приезду докторишек вы сломаете второй палец... И т.д.

Удачи вам в лечении перелома!



**Advanced Gravis Grip
Team Sports Set**

**CN Products F-16
Combat Stick**

ThrustMaster F-16 FLCs



Logitech DEXXA Cordless Control Pad
Logitech WingMan EXTREME Joystick
CH Products Virtual Pilot Pro
Advanced Gravis Firebird 2
CH Products Flight Stick

Advanced Gravis GRIP Team Sports Set
за оригинальность идеи

CH Products Mach 3
за универсальность и очень качественное исполнение

Результаты тестирования джойстиков

Модель	Тип	Производитель	Дистрибьютор	Цена, \$
CH Flightstick	Джойстик	CH Products	MPC Club	59
CH FlightStick Pro	Джойстик	CH Products	MPC Club	99
CH Pedals	Педали	CH Products	MPC Club	90
CH Pro Pedals	Педали	CH Products	MPC Club	149
CH Pro Throttle	Акселератор	CH Products	MPC Club	190
CH Throttle	Акселератор	CH Products	MPC Club	125
CH Virtual Pilot Yoke	Штурвал	CH Products	MPC Club	125
HAMA GamePad ControlPad	Геймпад	Logitech	MPC Club	19
BEKKA Joystick	Джойстик	Logitech	MPC Club	21
F-16 Edelmet Stick	Джойстик	CH Products	MPC Club	129
F-16 RES	Джойстик	ThrustMaster	CompuLink	169
F-16 Flight Stick	Джойстик	CH Products	MPC Club	69
Firebird	Джойстик	Advanced Gravis	MPC Club	79
	Джойстик	Advanced Gravis	MPC Club	85
Gravis PC Joystick	Джойстик	Advanced Gravis	MPC Club	25
Gravis PC Joystick Pro	Джойстик	Advanced Gravis	MPC Club	40
WingMan Extreme Stick	Джойстик	Logitech	MPC Club	59
Work I	Геймпад	CH Products	MPC Club	39
PC GamePad	Геймпад	Advanced Gravis	MPC Club	25
Phoenix	Джойстик	Advanced Gravis	MPC Club	115
Thunderbird	Джойстик	Advanced Gravis	MPC Club	69
WingMan EXTREME joystick	Джойстик	Logitech	MPC Club	59
WingMan joystick	Джойстик	Logitech	MPC Club	29

■ Выбор редакции ■ Лучшая покупка ■ Специальный приз



Media Technology

YAMAHA

Мегатренд
автоматизированный
дистрибутор
в России.

Профессиональное качество звука для всех!

▶ **Дочерняя плата DB50XG**
676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 wave-table, 4MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types). Compatibility: General MIDI, XG MIDI, Roland MT32, GS, Wave Blaster

▶ **Звуковая плата SW60XG**
676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 wave-table, 4 MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types). DSP effect processor. Compatibility: General MIDI, XG MIDI, Roland MT32, GS, Wave Blaster

▶ **Активные колонки YAMAHA YST-M10**
Type: "ACTIVE SERVO TECHNOLOGY"
Output power: 10 Watts each speaker. Frequency Response: 80Hz-20kHz±3 db

▶ **Басовая колонка YST-MSW10 Subwoofer**
Output power: 25 Watts. Frequency Response: 30Hz-250Hz±3 db

▶ **Активные колонки YST-M15**
Output power: 10 Watts each speaker.
Frequency Response: 70Hz-20kHz±3 db

▶ **Активные колонки YST-M20 DSP**
Output power: 10 Watts each speaker.
Frequency Response: 70Hz-20kHz±3 db
Digital Surround Processing

МЕГАТРЕЙД
ул. Беговая, 13
тел./факс:
(095) 9458877

MULTIMEDIA CLUB
тел./факс:
(095) 9439290/9439293

UNIMPORT
тел./факс:
(095) 2818828/2816392



SALE!
Sound EDGE SW20-PC
\$124.95

Приглашаем дилеров

© PRESENT '96



SONY PLAYSTATION



SEGA SATURN



Resident Evil



Ridge Racer Revolution

Battle Arena: Teshinden 2

Viewpoint

Philosoma



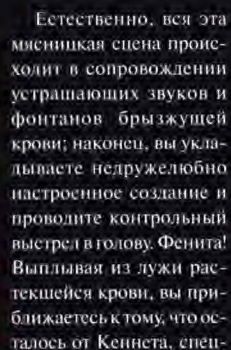
Panzer Dragoon 2





НАШ ВЫБОР

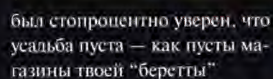




Зомби среди нас

(Первые впечатления)

RE полон неожиданностей и сюрпризов, в этой



У вас слабые нервы? Даже и не думайте садиться за эту игру! Вы недолюбливаете собак?

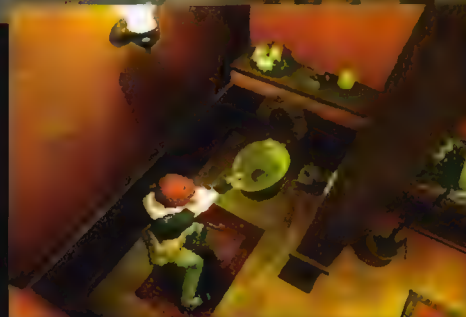
Теперь вы будете страстно их ненавидеть: с оглушительным лаем эти вампировидные бестии пробивают головами окна и вваливаются в комнату, где еще секунду назад царил мертвая тишина...

Вообще говоря, все это чем-то смахивает на тарантиновский "От рассвета до заката": стрельба по беспешотелой нечисти из всего, что способно изрыгать огонь, вперемешку с такими интеллектуальными вешами, как головоломки или тот же неординарный сюжет, с ба-а-альшим трудом открывающий занавес тайны над всем домом. Если в первой половине игры

вы еще полагаете, что поместье — это наполненное средневековой мистикой узилище вампиров и ведьмаков, то дом, уже переваливший за сюжетный экватор, предстает перед вами этакой фабрикой по производству военных прототипов, когда одним махом теряется всякая романтика, зато начинается самое интересное (что, не скажу...). Все это знакомо, только Тарантино мы смотрим, а здесь непосредственно участием в действе.

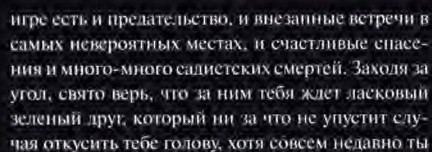
При всем том полные эмоций диалоги и телодвижения персонажей, способные вызвать иногда даже слезу, плюс отменно выбранные точки

“наблюдения” за процессом, уникальным образом драматизируют игру, ставя ее вровень с художественной лентой. Сцена с воронами, сидящими на жердочке и с ковидством наблюдающими за героем (камера “видит” сцену из вороньих глаз), по уровню драматизма вполне может потя-



гаться с аналогичным эпизодом из хичкоковских *The Birds*, хотя и выполнено все это в компьютерной графике.

Отдадим должное и музыке, а также звуковым эффектам, без которых игру просто невозможно представить, ибо именно они «отвечают» за ту невероятную степень реализма, которая прорабатывает до последней кисточки. Особенно по ночам. Протяжное мычание зомби именно таково, какое оно было бы у настоящего зомби (я знаю это точно); вой собак и ор ворон в сопровождении оркестра циклад складываются в тот неповторимый звук, что очень часто не дает нам уснуть летом в пору сумерек; виртуальные пчелы жужжат так, что



ты вынужден каждый раз оборачиваться, чтобы проверить, а нет ли этих бестий поблизости. Потакаяще натурален звук стрельбы: пальба из "беретты" отличается от того, что производит в "эфире" старый добрый кольт, а "голосок" "питона" никогда не спутаешь с со-
ло-
ординарного винчестера...

На редкость разнообразны музыкальные темы, к тому же на удивление точно попадающие в такт с происходящим. Есть все — от тревожных, настораживающих мелодий, сопровождающих не менее смятенные и опасные моменты игры, до спокой-



ной и погружающей в нирвану музыки, слушая которую чувствуешь себя в полной безопасности (кстати, здесь есть даже отрывок из "Лунной сонаты").

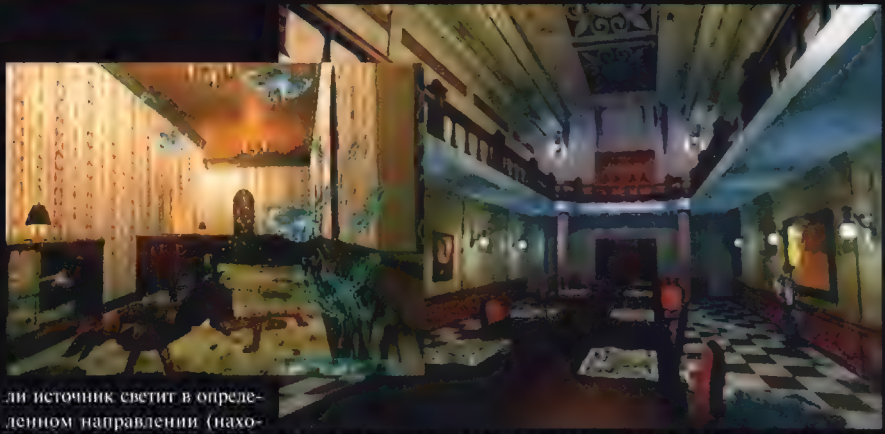
Восставшие из тьмы
(Технические аспекты)

Где еще можно насладиться графикой, как не в Resident Evil? Автору этих строк не приходилось прежде видеть ничего подобного; все игры, включая вместе взятые пионерские 7th Guest и 11th Hour, не годятся и в подметки RE с его удивительной — как статичной, так и динамичной — трехмерной графикой. Правда, был еще Myst, но "сюр" никогда не стремился к динамичному 3D, чего здесь, напротив, в избытке.



Авторы вложили себя в каждый графический штришок Resident Evil, оттого, верно, я каждый раз ловил себя на довольно странной, но все-таки объяснимой мысли: а как бы это смотрелось в рамке да на стенке?.. Я не шучу. Иногда я даже не мог отличить динамичный 3D-объект от статички. К примеру, шкаф, который вроде бы "просчитан" заранее и никакого интереса не представляет, отъезжал в сторону, выдавая свое "происхождение", стоило на него хорошенько навалиться! И все это благодаря умело подобранной и наложенной текстуре и потрясающему light-sourcing'у. Ну и, конечно же, авторам, которые выжали все, что смогли, из золушки PlayStation.

Кстати, умелое освещение применено не только к "маскирующимся" шкафам, но и вообще ко всей динамичной графике RE. Скажем, если вы зайдете в темное помещение, дальняя часть которого будет освещена, то, приближаясь к источнику света, вы также будете постепенно освещаться; ес-



ли источник светит в определенном направлении (находится сбоку или сверху), то свет будет падать на вас именно оттуда, откуда ему "приказывают" строгие законы физики: если же источник имеет цвет, то и вы, соответственно, начнете бликовать теми же самыми цветовыми оттенками. Кстати сказать, вы даже можете посмотреть на себя в зеркало, отражающее все, что находится в помещении (и свет в том числе); я уж не говорю о такой мелочи, как возможность включать/выключать свет в некоторых комнатах или создавать свет искусственный, если у вас, к примеру, имеется зажигалка. Что это означает? А то, что light-sourcing — есть!

Закруглился, плавно перейдем от описания освещения к очерчиванию монстров. Как уже

глядит предельно четко, к тому же это все еще и шевелится, да как шевелится! Причиной тому — адекий труд разработчиков, угрожавших уйму времени на снятие реальных движений с облепленных датчиками людей (животных). Или, говоря на общедоступном, Motion Capture. Вот почему все живые персонажи RE — от паучков-переростков и песиков-церберов до человекообразных монстров и самих людей — обладают настолько реалистичной динамикой.

Вывод (он же лозунг) дня прост до безобразия: спрашивайте Resident Evil в близлежащих магазинах! А чтобы окончательно убить в вас всякие сомнения, с удовольствием сообщая, что RE стоит первым претендентом в номинации "игра года на PlayStation". Вот так.

— V.I.P.

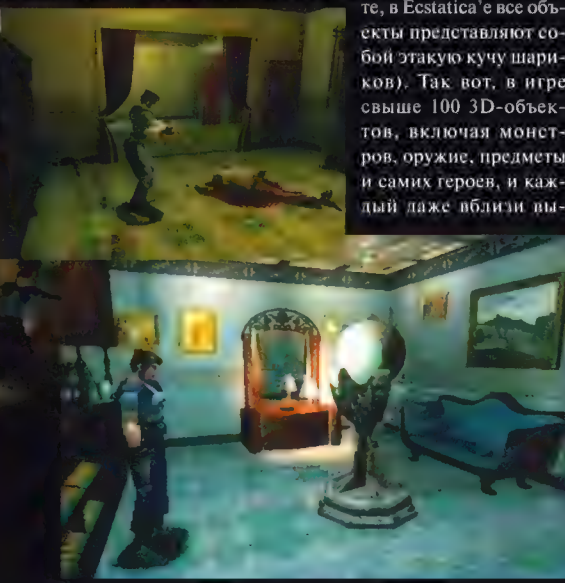
Коды для Action Replay

Бесконечное здоровье	— 800C51AC0060, 800C867F0060
Бесконечный Rocket Launcher	— 800C8784FF0A
Бесконечная Bazooka	— 800C8784FF07
Бесконечный Shotgun	— 800C8748FF03



отмечалось, игрушка построена на статичной картинке и динамичном объекте, иначе говоря, в RE присутствуют "зарендеренные" 3D-а-ля Myst и объекты, просчитываемые в реальном времени, как в Quake. Технология очень схожа с тем, что применялось в игре Ecstatica (за исключением того, что здесь куда более серьезен подход к визуализации — если помните, в Ecstatica'e все объекты представляют собой этакую кучу шариков). Так вот, в игре свыше 100 3D-объектов, включая монстров, оружие, предметы и самих героев, и каждый даже вблизи вы-

Resident Evil
Сканируйте эти коды
на PlayStation 2 для
получения бонусов



★★★ **Capcom**

Resident Evil

ГРАФИКА
ЗВУК
СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

Запредельная
100%

Р-Р-Рэволюционный держите шап!



Итак, третья мировая "рэволюция", о которой так долго талдычили все кому было не лень, все-таки свершилась! Ура, товарищи!

А всем не-товарищам поясним: рэволюция номер раз случилась с приходом в Россию (тогда еще СССР) безобразной западной музыки по имени "рэйв"; вторая рэволюция ознаменовалась рождением на отечествен-

ной поп-сцене мальчонки Богдана Т., командира всех доморожденных рэйверов; наконец, третья и, надеемся, последняя (еще одной Россия просто не перенесет) - люция связана с японской игровой компанией Namco, выпустившей этим летом продолжение бесспорно самой удачной игры прошлого года Ridge Racer, добавив к названию всего лишь одно — но какое! — слово: Revolution. Что? при чем здесь рэйв? А при том, что без него, родимого, игра вряд ли состоялась бы — настолько мощную поддержку оказывает видеоряду игрушки ее звуковое оформление. Разумеется, в стиле "рэйв".

Ну, а кроме того, Ridge Racer Revolution суть "стейшеновская" реализация аналогичной аркадноавтоматной игрушки Ridge Racer (видите, магическое слово присутствует даже в названии), более раннего хита Namco, покорившего в свое время не только обыкновенных игроков, но и рэйве-

ров всех мастей. Впрочем, рэйвом и революцией дело не обошлось: остроумный изготовитель мечтает, чтобы его рэйв-гонка продавалась со специальным... рулем (конечно же, за дополнительную плату). Чтобы управлять-получать-все-преlestи-жизни.

Что еще (помимо SPS (PAL) и, возможно, руля) необходимо и достаточно для полноценного участия в третьей рэволюции? Пустяки: 100-ваттные звуковые колонки, телевизор побольше (лучше размером со средний холодильник) и, дабы задать жару не только соседям, но и друзьям-ридж-рэй-

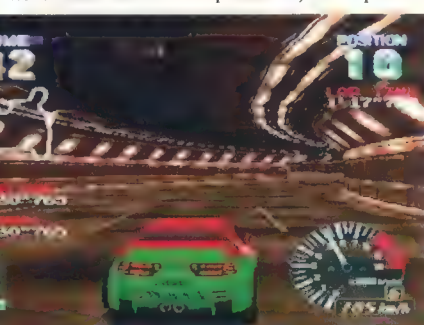
вер-гонщикам, — Link-Cable. Правда, к последнему придется докупать еще парочку Sony PlayStation'ов и столько же копий RRR. Зато оттянетесь в сети.

Я надеюсь, все играли в уже представленный "МИ" Ridge Racer — хит прошлого сезона и родственник RRR? Для тех, кто не в курсе, поясню: это автогон-



ки. Совершенно невероятные по реалистичности и азарту. Очевидно, что новая игрушка, RRR, ничем не уступает своему предшественнику, а кое в чем даже его превосходит. Было б иначе — мы, наверное, не стали бы отрывать ваше драгоценное внимание. В общем, отличий довольно много.

Первым делом отмечу обилие спортивных (и не только!) автомобилей. К изначальным, как и прежде, 4 плюс 2 (2 — это "секретные" авто: черный красавчик Diablo и белая экспериментальная X3000) добавляются 8 дополнительных машин при выигрыше в загрузочной игре Galaga, которая теперь стала намного сложнее (Galaga'88); а при успешном прохождении последней вас ждет сюрприз — все машины становятся похожи на... багги. Да, самые настоящие крытые пляжные багги с огромными колесами стандарта "4x4" и уменьшенными кузовами. Со стороны стая этих "жучков" выглядит пародией на



свои спортивные аналоги, что, впрочем, совсем не портит их автокрасоты...

Но это так, утеша победителей, вернемся к реальным машинам. Они стали немного шире и приобрели несколько иной дизайн, правда, стекла остались тонированными, а не затемненными, как в аркадной версии. Еще одно новшество: колеса, выглядевшие раньше статичными, теперь явственно крутятся, а на поворотах не менее заметно по-



ворачиваются, что, несомненно, добавляет RRR р-р-реализма. Появилось так нужное иногда зеркало заднего вида, доступное, впрочем, лишь при виде из кабины (что в общем-то понятно). Кроме того, вам (и нам тоже!) по-прежнему доступны только два вида на происходящее (из кабины и сзади), но на это никто никогда и не жаловался.

А вот пейзажи изменились процентов на 90. Палитра неба стала гораздо реалистичней и свежее, чему причиной, вероятно, очень плавная градация цветов. Туннели несколько не напоминают свои RR-аналоги, жаль только, что исчезли "фишки", которые с таким удовольствием сшибались нашими "автогонщиками". Разнообразней и

симпатичней выглядит текстура дороги. Искусственные трамплины заменены дорожными ухабами и неровностями. Увеличилась дальность прорисовки. Вид зданий едва ли не фотореалистичен, как и закат с восходом (по ночам в домах загораются окна). От рекламных плакатов пестрит в глазах, заметнее стали и дорожные знаки; добавились и всевозможные "ненужные" объекты вроде пролетающих над трассой самолетов, вертолетов и прочих порхающих.

Трассы. Не улучшиться не могли принципиально! Главное — они стали много разнообразней: появилось больше извилистых поворотов, узких участков, крутых подъемов. Как следствие — значительное усложнение игры. Во всяком случае, чтобы пройти на одном дыхании несколько трасс, прежде придется изрядно потренироваться в выполнении такого профессионального приема, как "выход из заноса".

О звуке распространяться не буду, потому что он, как и в первой части игрушки, до предела насыщен криками и репликами комментатора, скрипом тормозов и скрежетом металла о металл, когда вы, пытаясь совершить очередной спортивный подвиг, на всем газу "притираетесь" к какому-нибудь сопернику.

Вот в общем-то и все. Если бы не музыка. Если бы не этот безумный гоночный рэйв!

Повторюсь: музыкальная тема в RRR, при прочих равных условиях, едва ли не главное. Да, симуляция движения здесь отменная, скорость ощущается кожей, но музыка... музыка доводит динамизм игрушки буквально до точки кипения! Что же до содержательной стороны местного рэйва, то вы без труда найдете здесь и трансо-дансовые мотивы, и техно-ремиксы Ridge Racer, и амбиент, и даже соул. Ну и, конечно, качество исполнения. Оно, на мой взгляд, ни-



чем не уступает "нормальным" аудиохитам, а уж всяческие ди-джейские ремиксы могут просто отдыхать.

В общем, коллеги, р-р-рэйволюционный держите шаг!

— V.I.P.

Мини-машины

Нажав во время загрузочной игры Galaga '88 комбинацию L1+R1+Вниз+Треугольник+Select (одновременно!), вы, во-первых, немедленно одолеете всех врагов, а во-вторых, зайдя в меню "Автомобили", сможете выбрать приглянувшееся авто из куда большего ряда, нежели поначалу. Наконец, стартовав в гонке, вы увидите, что ваша машина стала вдруг миниатюрной.



Ridge Racer Revolution
Игра
Med. (9+) 1234-0510, 281 480



Ridge Racer Revolution

★ **Namco**

96% ГРАФИКА

97% ЗВУК

85% УПРАВЛЕНИЕ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

Мордобой-пеш



Мордобой, к сожалению, не всегда лучше оригинала. С одной стороны, Toshinden 2 стал гораздо забавнее своего предка, с другой — из-за угла, и довольно явно, выглядит какое-то занудство. На его, занудства, языке мы называем «вызывать противоречивые чувства».

Итак, японская фирма Takara выпустила в свет игру Battle Arena Toshinden 2. Жанр остался прежним: «А вы набить им морду скверным дядькам, не доказав ли им свою крутость?» Ответ очевиден и сформулирован задолго до первой версии: набить и доказать. Правила те же: если силенок не хватает, можно хитрить. Или тащить (или бить) марку унучи с ринга в пропасть. Японская традиция, если кто не знает.

Количество уровней сложности дотянуло аж до шести, так что шлифовать свои мощь и могущество можно долго, с чувством смакуя нокауты. На первых этапах можно «навесить» спелприемы на клавиши «шифтов», а по мере увеличения мастерства придется учить хитрые комбинации. Героев стало одиннадцать, большинство — старые знакомые, добавились Gaia, пугавший слабонер-



вных в первом Toshinden'e, и скелет, видимо, являющийся собирательным образом всех погибших бойцов.

Как и в прошлом раз, персонажи различаются реакцией, скоростью и силой удара, «длиной рук», и так далее. А поскольку молотобойцев много, выбирать можно и соответственно со своим темпераментом. Или, напротив, по пионерскому принципу «мы хотели быть похожими на...».

По окончании успешного (иначе это не окончание) уничтожения так называемых «абоссов» можно закладать их телами и начать бороться за правое (левое) дело в обличье этих отнюдь нехи-

лых товарищей. Право же, достойные ребята. Лично мне из всей этой уважаемой публики более всего запали в душу ожившая (как бы) скульптура ангела, изваянная, видимо, из гранита (ка-ак влорит крылом — мало не покажется), и флегматичный дендиобразный (одноименная приставка может спать спокойно, речь о подвиге английских джентльменов) юноша, откровенно предпочитающий ногодрыгству и рукомашству стрельбу из зловредных пистолетов, — типичный случай из серии: они нам Mortal Kombat, а мы им Mad Dog. Такое кино.

Но под это ногомашество и руколерганье необходимо подвести философскую основу. Для краткости сформулируем так: они плохие, мы — хорошие. Поэтому надо учить, в смысле давить! Для реализации этого «краткого курса» организованы бои по принципу «один против всех, погибшие считаются выбывшими из игры». Для оправдания этих кровавых безобразий наешивается дозунг о спасении чести мира, величии духа, и так далее и тому подобное. Что характерно, в новом Toshinden'e авторы гораздо меньше акцентируют внимание на легенде, понимая, что сколько бы вы ни слопывали сюжет, главное — во время и в нужном месте засветить ногой в чье-нибудь мурло. Простите за грубость.

Для углубленного (в самом прямом смысле) «засвечивания» ногой в любое, наперед выбранное место, предусмотрена overdrive-энергия, которую, по задумке создателей игры, надо поднакопить, а поднакопив, провести хитрый приемчик, не оставив у противника ни одного более или менее живого места (сказывается многократно преумноженная сила удара). В результате, как уверяют себя и авторы, игра должна стать и сложнее, и интересней. Но что-то у творцов не заладилось...

Что конкретно? К примеру графика. Причина всех проблем — жадность. Она же — корень зла. Авторы честно хотели чего-то лучшего, нежели в Toshinden 1. Рассудили: если добавить побольше деталей, то все будет гораздо красивее, и все будут мужественно крутить фонарики (от радости). Рассудили правильно, но перебор-

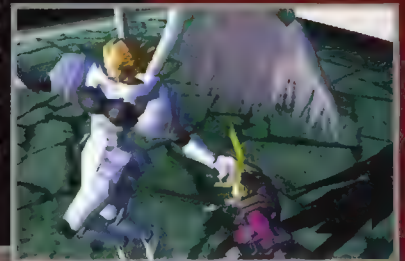


шили с количеством этих самых деталей. Итог печален: мощноть (прежде всего, видимо, память) PlayStation перерасходована, и наблюдаются глюки в виде мигающих плоскостей и некоторых других неприятных проблем. Фонарики никто не крутит.

К счастью, со звуком этот фокус не прошел, поэтому музыкально-шумовое оформление нареканий не вызывает. И на том спасибо.

Мораль. Оставайтесь с нами и по-прежнему бейте руками и ногами нехороших дядек. Всех убьете — переходите на следующий уровень и продолжайте в том же духе. Фирма гарантирует: определенное время вы будете получать от этого вполне законное удовлетворение. И еще. Бесспорно, в своем жанре Toshinden 2 не самая высокая вершина. Даже по сравнению с первой частью. То ли авторы переусердствовали, то ли недопоняли, но результат удивляет: хорошо, но все почему-то наделись на лучшее...

— Х.Мотолог



Battle Arena: Toshinden 2

★ Takara

80% ГРАФИКА

85% ЗВУК

78% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

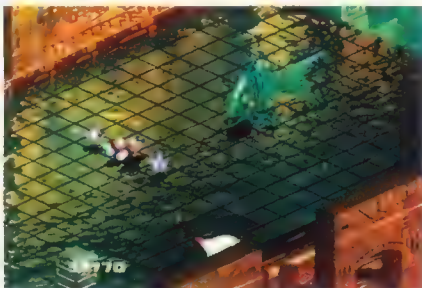
Toshinden 2

ИГРА

Точка обзора

Когда наших братьев японцев посещают умные мысли, они рожают шедевры, когда же мысли не посещают их вовсе — возникают игры вроде Viewpoint. Нет, не подумайте плохого, мы ничего не имеем против Viewpoint и ее разработчиков из Visual Concept. Тем более не резон нам катить бочку на издателя — знаменитую Electronic Arts. Но люди, имейте же совесть, ведь мы заплатили 70\$ и хотим чего-то большего, нежели шесть коротких уровней и пара образцов вооружения! Если уж не приставка, так жанр — Shoot'em up! — обязывает вложить в игрушку чуть больше фантазии и наделить ее более заметными достоинствами...

Наверное, вы уже догадались: речь идет о стрелялке, стрелялке, кстати, небезуспешно обитавшей на игровых автоматах Neo Geo в 1993-94 гг. Да, похоже, EA остро "заностальгировала" по тем временам, раз решила, рискуя уважением пользователей, адаптиро-



вать 16-разрядную игру для 32-битной приставки. Слава богу, авторы не ограничились исключительно переделкой графики: был записан так называемый "pumping"-саундтрек и все что к нему примыкает (то, что призвано формировать в наших ушах "трехмерный звук"), появились кое-какие дополнительные спецэффекты, а также коротенькое интро, чья задача — хоть как-то скрасить всю прелесть 16-разрядного "шедевра".

Вкратце опишу сей "шедевр", так как сильно подозреваю, что далеко не все

испытали счастье общаться с ним в "аркадах". Стрелялка с видом на происходящее в изометрической проекции (сверху—сбоку). Вы управляете космическим истребителем, летящим по-над поверхностью вражеской базы, уничтожаете врагов и изредка собираете бонусы (дополнительное вооружение). Враги, включая движущиеся и статичные объекты, "подозрительно" похожи на неприятелей из старенькой, но славной игрушки Blood Money (Psygnosis для Atari ST); иногда, впрочем, вам будет вспоминаться не менее известная Xevious от Namco. Короче, игрока со стажем будет постоянно преследовать дежа-вю, хотите вы этого или нет. А это не есть хорошо.

Далее. Мне почему-то кажется, что авторской фантазии хватило только на "босса" первого уровня, загадочно именуемого Le Fallus (напрягается законное: что бы это значило?). Увлечшись плагиатом (простите, цитированием), создатели забыли о таких важных вещах, как, скажем, "играбельность". Последняя, к слову, в изобилии присутствует в тех же Blood Money и Xevious. Итог очевиден: больше одного раза во Viewpoint играть тяжело.

"Наезд" серьезный, поэтому объясню. В вашем распоряжении всего два вида вооружения: основное — пушка и дополнительное — разного вида бомбы; при этом, если "разнообразие" последнего средства составляет три типа бомб, то пушка усиливается единожды. Впрочем, скудность вооружения отчасти компенсируется изредка наращиваемыми зарядом и "щитом". Хотя, понятно, настоящему геймеру этого явно недостаточно. Зато имеется такая вещь, как выбор уровня сложности. Этих самых уровней здесь целых пять, причем Very Hard и Too Hard явно планировались для самоубийц. (Если же честно, как профессионал профессионалам, в играх подобного жанра хватает обычно нескольких часов, чтобы раз и навсегда оседлать все шесть, или сколько их там, уровней.)

Но не все нам мордой об стол, можно и нужно похвалить.

Первый плюс Viewpoint — графика. Она великолепна! Многоцветная (тысячи цветов) палитра, высоко детализированные, синтезированные в 3D уровни, умело анимированные 3D-враги; но первое, на что обращаешь внимание, — это взрывы (какая же стрелялка без взрывов!).

Второе достоинство — музыка. Правда



вкусы ограничиваются только первыми двумя треками, и после них остальное аудио становится совсем не "pumping", вопреки утверждениям авторов. Поэтому смело записывайте на магнитофон упомянутую пару и слушайте ее в течение всей игры.

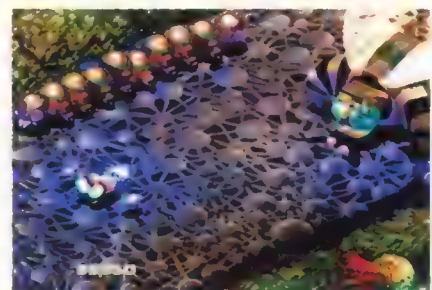
Наконец, нельзя не отметить и "3D-sound". Местами он действительно ощущается объемным, однако таковым "без дураков" он, по-моему, является только в интро (но и



тут вдоволь насладиться не получится — заставка длится около минуты).

Короче говоря, игра могла быть куда более удачной, если бы не... Насчет "не" — см. выше. Впрочем, может, невысокое мнение об игре — это изъян моего зрения? Может, с другой точки обзора оно и ничего?..

— V.I.P.



Viewpoint
предоставлена фирмой "Новолайн"
тел.: (095) 233-0510, 231-8287



★ Electronic Arts

88% ГРАФИКА

82% ЗВУК

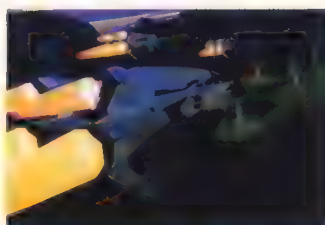
86% УПРАВЛЕНИЕ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

60%



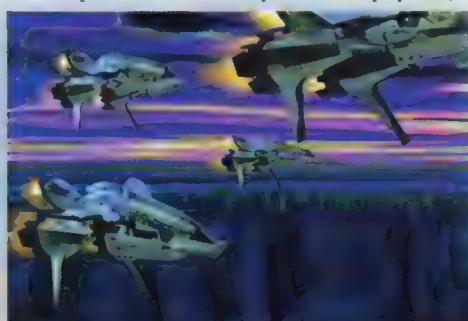
Пиф-паф и разнообразие поз



Искусство написания хороших аркад — штука тонкая. Кроме эстетических усилий (звук + графика) от разработчика требуется железная определенность в вечном вопросе "сколько играющий должен думать". В большинстве случаев помогает принцип максимального минимализма: чем меньше, тем рулезней. В игре PhiloSoma, разработанной компанией Sony, этот принцип в очередной раз себя оправдал.

...Но ежели не полетом мысли вовлекать пользователя в игру, то чем? Ответ: просто полетом. Красивым полетом в самых разнообразных высокохудожественных видах: в горизонтальной плоскости, в плоскости вертикальной, в трехмерном пространстве, виды спереди и сзади, над землей в изометрической проекции, и т.д. и т.п. Разнообразие поз — великая вещь. В нем проглядывается мощь и сила мотологического движения и еще с ним.

Но мы ведь не дельтапланы и летаем не ради любования красотами природы,



тем паче, как в данном случае, инопланетной. Нет, мы эти — как бишь их там? — боевые корабли. Во! И, следовательно, наша задача, того... этта... вы, должно быть, все еще догадались, — МОЧИТЬ ИХ, ГАДОВ!!! Под "ими", понятное дело, разумеются все остальные движущиеся предметы, одушевленные и не-, наделенные рассудком, а равно и сурово им обойденные. Тем более, что своим в играх данной весовой категории навредить все равно невозможно. Разве что позорным провалом боевого задания. Все крутят фонарики полчаса, любители негронаенавистника М.Джексона пьют "Пепси", курящие курят, остальные ушли за пивом: я продолжаю поток словоизлияний.

Итак, с сюжетным стержнем этой игры все ясно. Красивые и смачно озвученные взрывы,



разнообразно подлый противник (он же пища для этих самых взрывов), очень красивые метеориты. Плюс стопроцент-

Компания
"Новалайн"

(Sony PlayStation)

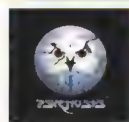
Игры и Аксессуары для
Sony PlayStation

(NINTENDO 64)

Фантастическая
новинка от NINTENDO

(CD-ROM)

Игры для PC и MAC
на CD-ROM



"Новалайн"
— официальный
дистрибьютор
Sony PlayStation в России

Обращаясь к нам, Вы имеете:

КАЧЕСТВО
КОМПЕТЕНТНОСТЬ
ДОСТУПНОСТЬ
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ
МАКСИМАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКТ ЗАПЧАТОВ

Оптовая и розничная продажа:

Большая Ордынка, 53, строение 1, 1 этаж.

Проезд: ст. метро "Добрынинская" или "Третьяковская"

Тел./факс: (095) 233 0510, 231 1877. E-mail: noline@dol.ru

Розничная продажа

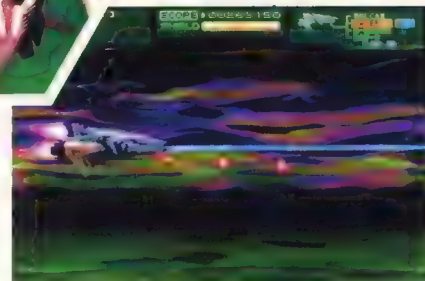
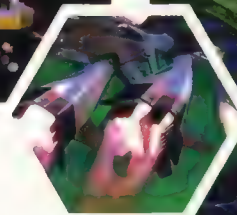
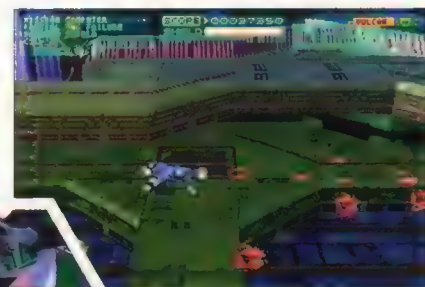
Sony PlayStation, PC CD-ROM, Nintendo 64. Игры и Аксессуары для Sony PlayStation

и Nintendo 64 в магазине.

ВВЦ (ВДНХ), павильон "Вычислительная Техника" (№14),

центр зала, левая сторона, тел. 181-5388.





жестко прописано, и вид зависит исключительно от уровня, но никак не от того, чья очередь жать на гашетку.

SPS — это SPS, и исполнение всех этих, далеко не гениальных задумок поддерживает высокую

но попавшая в игру, но абсолютно не запоминаемая музыка. А также четыре вида оружия, каждое можно усилить с первого по третий уровень эффективности. Не забудем и про бомбы, начисто очищающие экран от врагов отечества, но дефицитные, а равно и ракеты, самонаводящиеся и простые, в любом случае превращающие ваш корабль в источник шквального огня. Наконец, бонусы — вываливающиеся из умерщвленных врагов или летающие сами по себе. Вот, собственно, и вся игра. Все

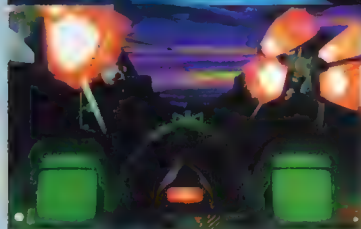
планку SPS-игр. Все замечательно прорисовано и озвучено, и посему игра вполне заслужила орден "Отрада спинного мозга первой степени с лентой и бантом". Медики гарантируют отсутствие характерных для жанра мозолей на пальцах — во-первых, из-за высоких эргономических характеристик джойстика SPS, а во-вторых, кнопку стрельбы отпускать не стоит, а остальные практически не используются (думаю, "право-лево-верх-вниз" никого не перенапряжет).

Вот и все, дружок. Диагноз поставлен и высочайше утвержден. Предстоит операция. Боевая. Очень длительная. Летальные последствия — возможны. Остальное — см. скриншоты.

Единственный момент, который требуется отметить особо, это то, что Philosoma просто набита огромным количеством видео, чье качество позволяет отдельным товарищам носиться по редакции с криками, что-де "это самое лучшее видео на Sony PlayStation". Лучшее — не лучшее, но красивое. Вилить не буду. Правда, скучное оно ужасно. Опять же противно десять раз смотреть одно и то же, а гибель персонажа в игре предусмотрена

и, увы, регулярно реализуется. Но для тех, кто игру проходить не может либо не хочет, имеется отдельная сверхвозможность просмотреть все видео, для получения халявного морального удовлетворения. DIXI. ОГОНЬ!!!

— X.Мотолог



вышеперечисленное абсолютно предсказуемо, ожидаемо и не содержит никаких новых идей, за исключением того самого наимотологич-

нейшего разнообразия точек зрения (viewpoints) на проблему стрельбы. Кстати, не стоит надеяться на то, что эту самую позу можно сменить по первому желанию, — в сценарии все



Philosoma

★ Sony Computer Entertainment

89%	ГРАФИКА
85%	ЗВУК
50%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

73,7%

фирменный магазин

ВИДЕОИГРЫ

предлагает

полный ассортимент игровых приставок
8,16,32 bit

самые совершенные системы
самые низкие цены

3DO
Panasonic

SONY
PlayStation

SEGA
SATURN

Москва, ст. м. "Китай-город", Лубянский пр-д, 23 • тел. 925-3571
Санкт-Петербург, ст. м. "Горьковская", Б.Монетная, 18 • тел. 325-2535

Возвращение Змея Горыныча



Мы долго молились, и это произошло! После девяти или даже более того месяцев напряженного ожидания, неопределенности и тревожных вопросов "Будет или не будет?" ОН наконец явился. Впрочем, "явился" — неправильное слово. Не отражающее. И не достаточно почти-тельное. ОН предстал во всей своей красе! Как и

подобаает второму Panzer Dragoon'у!

Если же серьезно, то этой игры в редакции ждали не меньше Quake'a и, похоже, не зря ждали — в Panzer Dragoon 2 все на месте: и лицо, и фигура, и... о чем там еще у Антон Палыча? да, и с играбельностью у него все в полном порядке...

В давние, теперь уже почти забытые времена люди начали сурово экспериментировать в такой сложной науке, как генетика. Те читатели, что еще помнят раритетно-хулиганский 3-й номер "МИ" за 1995 год, конечно, знают, что из этого вышло. Но речь не о том.

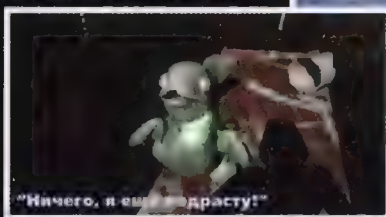
Эксперименты действительно велись, и

возрастом обрастали крепким панцирем, но на скорости передвижения это не сказывалось, даже наоборот — она росла. Именно поэтому мнительные горожане истребляли только тех новорожденных Khourieat, которых злая судьба наградила загадочным зеленым огоньком в горле. Остальные числились хоть и в подозрительных, но очень полезных...

Но... как бывает в сказке? не было, да вдруг появилось; не было нужно, да вдруг пригодилось... так и здесь: очередная зеленогорлая "лошадка" родилась к тому же с крыльями. И этот драконоподобный "петасик", он же (по русской народной традиции) Змей Горыныч, вдруг приглянулся одному утратившему бдительность человеку (дальнейшее управление человеком — за

вами), который с чего-то решил спрятать уродца от соплеменников. И дело выгорело!

Время шло, юный дракончик вымахал в мощного Горыныча, и хозяин решил, что пора. Пора седлать и в поход собираться. Хорошо, оседлал, сел, дал шенкеля, но животина, вместо того чтобы пойти резвым аллюром, полетела! И то хлеб. Радость полета, неизведанные прежде ощущения имени Юрия



"Ничего, я еще подрасту!"

Гагарина, ожидание высоких наград Родины... Если бы. "Радость полета" вскоре приказала долго жить. Причем совершенно варварским образом. На полете к родной деревеньке вы с ужасом обнаруживаете, что ее... бомбит какой-то огромный воздушный корабль. Ничего себе заявки, правда, мальчики и девочки?

Да... так и не успел наш герой совершить в тот раз подвиг: от сельца остался один



пепелок, для памятной урны... Зато кто-то из супостатов обронил лазер. Теперь вы вооружены. Правда, ваше оружие — лишь жалкая пародия на внезапно обнаружившийся бонус: оказывается, дракон умеет стрелять самонаводящимися ракетами, порождаемыми тем самым зеленым огнем (!), а в состоянии озверения (оно же Berserk), которое можно вызвать в случае крайней необходимости, начинает поражать все видимые цели. Хороший дракон Горыныч, умный. И боевитый.

Но все же слабенький. Честно. Сужу по



Один Берсерк, и тишина...

их результатом стала едва ли не гибель всего человечества. Уцелевшие собрались вместе, отгородились от окружающего мира высокими стенами и стали считать себя в полной безопасности. Законное и совершенно оправданное, надо сказать, мнение: мутанты, коих окрест наплодилась тьма тьмущая, сюда проникнуть не могли.

Но стены стенами, а чтоб мы делали, если б не бдительность? Нью-земляне предельно строго следили за малейшими природно-генетическими глюками, выявленные аномалии мгновенно локализовывались и подвергались строгому анализу. То есть уничтожались. Так было и с теми загадочными "зеленогорлыми" Khourieat, нормальные экземпляры которых истари использовались уцелевшим человечеством в качестве выючных животных (лошадей, дорогие мои). Прекрасно приспособленные к жестокому окружающему миру, но, увы, подверженные мутации, Khourieat'ы с



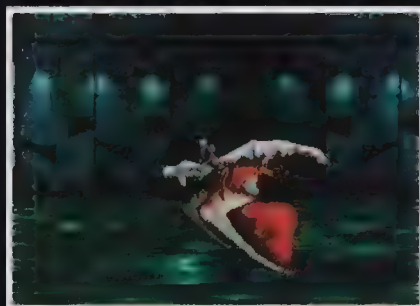


памятным полетам на красавице из первого Panzer'a. Только не переживайте так — игрушка обрела черты RPG'овости, и теперь, чем активнее вы бьетесь с врагами, тем круче становится ваше летно-транспортное средство. Если играете честно (о нечестной игре расскажем позже), то изначально сидите на Growth'e. Крылышки у него никуда не годятся, силенок (той самой жизненной энергии, которая имеет отвратительную привычку ой как быстро кончаться) маловато, да и характером не вышел — мирный он у дракоши, если и звереет иногда (повторю для головоногих: становится Berserk'ом), то ненадолго. Жаль.



В битве Growth неминуемо крепчает, обрастает броней и меняет характер — на более зловредный. Меняется у дракона и имечко — теперь он Hatchling. Тоже, конечно, не сахар, но лучше. Лучшее!

На радостях по поводу возмужания вашего боевого коня вы начинаете крушить врагов (и джойстик) с учетверенной силой, поэтому вскоре становитесь счастливым обладателем... нет, не очередной медали "За отвагу на пожаре", а всего лишь Glideling'a. Вот это уже терпимо — можно спокойно, не напряга-



ясь, двигаться по игрушке дальше (предварительно починив раздолбаный от усердия

джойстик). С двумя такими бонусами, как новый джойстик и дракон, одетый в свеженькую, с иголочки броню, вы можете преспокойно дослужиться аж до Wingrider'a.

Таков вкратце честный генезис игрушки. Ибо симпатяга Wingrider для большинства смертных, проходящих игру без всяких хитростей, оказывается верхней планкой их игровой карьеры. Прыгнуть выше можно лишь путем нечеловеческих усилий и некоторого везения.

Если такое вдруг произойдет — вы пересидите на Argonite'a. И эту пташку небесную точно должны убояться все, кому она, не дай бог, привидится (не словеса это, правда, боясь). Страх подорвет их силы и, естественно, приведет к бесславной гибели, впрочем, вполне ими заслуженной.

А далее возможны и вовсе уж хитрые варианты. Скажем, непростые смертные вполне могут долетаться до Brigadewing'a. Что сказать про этого крылатого парня? Только одно, но исчерпывающее: крут,

крут до безобразия. Летайте на здоровье.

Если же вы имеете честь быть причисленным к Лиге Асов Saturn'a, то сможете, совершенно не напрягаясь, то есть даром, получить возможность покататься на Skydart'e. Честно вам скажу: более впечатляющего дракона я не встречал за всю свою жизнь (разумеется, осмысленную). К тому же он, этот Горыныч, страсть как похож на любимца — Его Величество Dragoon'a Первого, разве что приобрел



возможность пользоваться Berserk'ом и чуть потучнел. В силу чего потерял некий шарм. Но ничего, с морды воды не пить, ядерная бомба вон тоже не очень симпатичная, а как жажнет!..

Теперь — по строжайшему секрету и самую малость — о многократно упоминавшейся выше "нечестной игре". Суть этого феномена заключается в том, что когда вы проходите игру до конца (честно), то в подмену "Options/Pandra Vox" открывается некий (один) пункт. При втором прохождении — второй, и так далее. Так что использование всевозможных полезных вещей, вроде самых крутых драконов (уже со старта игрушки), бессмертия или бесконечной энергии берсерка доступно уже на той стадии Panzer Dragoon 2, когда вы и без посторонней помощи проходите игру. Тем же инвалидам игрового труда, которые не



Panzer Dragoon 2
Игра



Так могла бы выглядеть экспозиция, составленная из эскизов к Panzer Dragoon 2 (художник Katsumi Yokota), случись этим работам на самом деле, а не только на экране нашего компьютера попасть в один из залов художественного музея.



Встать!!! Босс идет!

только сами, но и с помощью мамы не в состоянии одолеть даже пары-тройки уровней, остается одно — позвать профессионала и уговорить его пройти все не менее десяти

раз, и тогда Pandora Box будет в вашем распоряжении.

Теперь, слава аллаху, вы сможете рассекать не только на вражеском драконе, имеющем столько жизней, что просто слов нету, но и на не подростом "зеленом бегемотике" Khoufieat, которого обидно обзывают Pup. Если вы на нем, при его ничтожном здоровье, сможете прорваться до Harry End'a, то имеете полное право купить у барыг на Арбате удостоверение "Ас" и вклеить туда свою цветную фотографию. А я лично (обещаю!) поставлю туда печать. Кроме того, когда в Pandora Box расставлены все точки над "и", то есть открыты абсолютно все вопросы, вам (ура!) позволяется полетать на драконе из первой версии игрушки, а также на его супостате (за которым вы гнались весь

первый Panzer и которого, надеюсь, добились-таки!)

Раз уж речь зашла об End'e, надо признать что он не такой уж Harry, как тому положено быть. После прохождения игры на Pup'e вам покажут заставку из первого Panzer Dragoon'a,

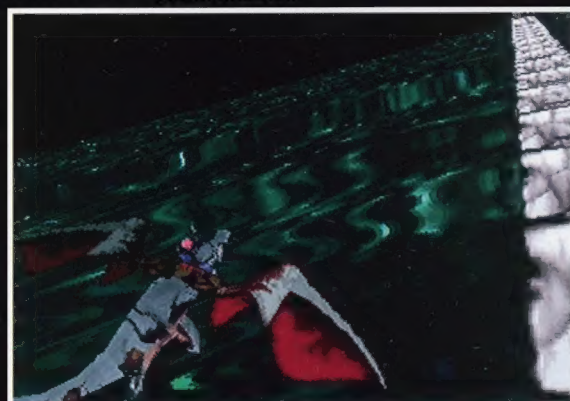
только почему-то в отвратительном качестве. End'ы у остальных драконов не так оптимистичны — вас нещадно снимают со столь привычного места на шее у вашего летающего танка, после чего вы куда-то проваливаетесь. В процессе полета по этому "куда-то" вы наблюдаете взрывающееся здание из последнего эпизода первой части игрушки, затем точно так же покидает этот мир корабль, который бомбил вашу родную деревню, и вообще начинается нечто совсем уж непонятное. Просыпаетесь вы где-то на земле, изумленно протираете глаза, думая: "Приснится же такое", но именно в этот момент ваши заспанные глазенки замечают остов базы вашего смертельного врага. Пройдя по коридорам, вы находите... о нет!.. мертвого дракона. Однако зеленый огонек (такси? какое такси!?) в горле все еще горит. А вдруг жив? Обломов! Титры — вслед за этим нагло прут титры...

Напоследок несколько советов, которые помогут вам насладиться всеми прелестями

игры. Во-первых, в Panzer Dragoon 2 наконец-то появилась возможность свободно маневрировать, а не лететь, будто по проволоке, попадая под всевозможные ракетно-снарядные удары. Отныне легким движением крыла можно запросто уйти от предоставленной вам возможности превратиться во что-то неподвижное и очень холодное (труп). Кроме того, в игре появились

развилки, сделанные по принципу "налево пойдешь — дракона потеряешь, направо — все равно убьют". По моим наблюдениям, если особо не стараться поворачивать, дракон полетит самым легким путем. Так что не уверен, не обгоняй.

Во-вторых. Если вы выбрали для уничтожения самонаводящимися ракетами максимальное количество целей, мощность этих ракет существенно увеличивается.

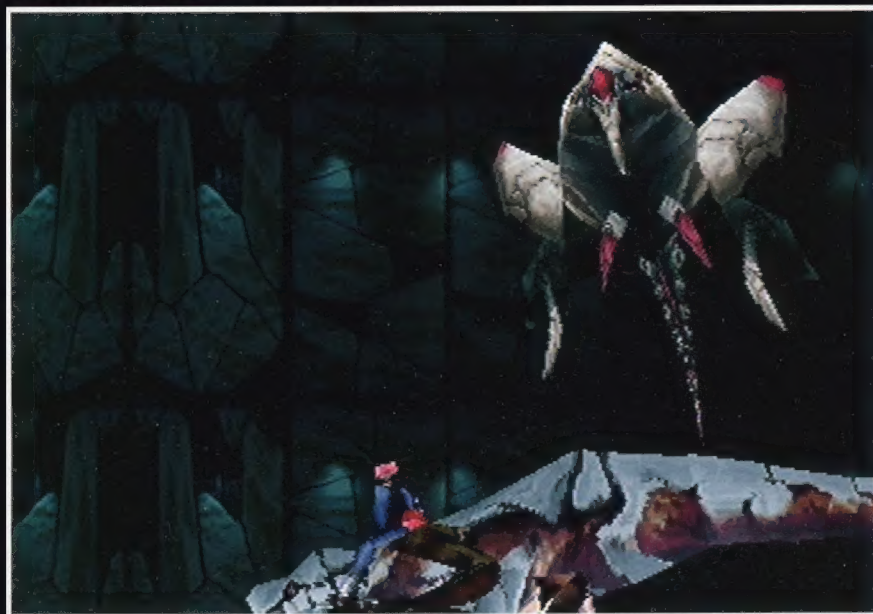


И в-третьих. Каждая самонаводящаяся ракета, попавшая в цель, немного возрождает энергию берсерка.

— Максим Хохлов

Коды для Action Replay

Master Code	— F6000914C305
Master Code	— B60028000000
Трехсторонний выстрел	— 1607335C0100
Пятисторонний выстрел	— 1607335C0200



Panzer Dragoon 2

★ Sega Enterprises

99% ГРАФИКА

99% ЗВУК

99% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

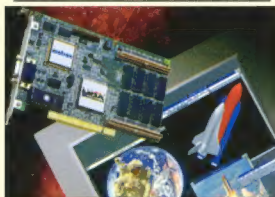
99%

Miro Video DC1 & DC20



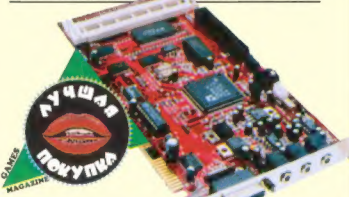
Идеальное решение для цифрового нелинейного монтажа видео на PC. Ввод/вывод PAL, 30 кадров в секунду, 60 полей — с качеством S-Video. Лучшее соотношение цена/качество. Сделано в Германии.

Matrox Millennium 3D



Этот графический акселератор получил уже более 100 наград. Лучший продукт 1995 года: от 2 до 8 Mb WRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG, Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и играх!

Gravis Ultrasound PnP PRO



Лучшая звуковая плата для вашего PC. Уникальные возможности и аудиохарактеристики. Поддержка большинства звуковых форматов в играх и Windows 95. Оптимизирована для работы в Internet!

TB Tropez Plus PnP



Профессиональная звуковая плата, которую ждали многие. 4Mb ROM + 12Mb RAM. Yamaha эффект-процессор. Полная аппаратная совместимость с SB Pro (OPL-3) и General MIDI (MPU-401).

Элитные Компьютеры



Да! Это действительно компьютеры экстра-класса, которые могут все. На их базе мы интегрируем графические и видеостанции, профессиональные музыкальные студии, виртуальные комплексы и настоящие игровые системы.

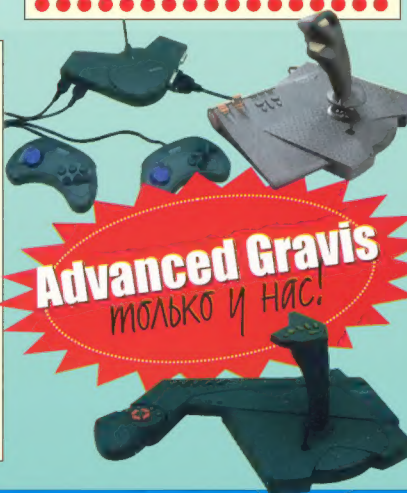


Новая разработка американской фирмы Crystal Eyes: трехмерные очки виртуальной реальности Simul Eyes VR! Высочайшее качество изображения. Посмотреть их вы сможете во всех лучших салонах Москвы. Цена 179\$.

Logitech Wingman Extreme



Имея такого партнера, как Wingman Extreme, вы с легкостью можете выбирать максимальный уровень сложности в любой игре. Wing Commander IV и U.S. Navy Fighters — настоящие асы знают, как там надо летать... Совместим с ThrustMaster и Windows 95!



Advanced Gravis только у нас!

Мультимедиа Клуб

предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа-оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: **Каким должен быть идеальный компьютер?** Как создать персональную музыкальную, графическую или видео-студию? Что такое **Виртуальная Реальность** и **Интернет**? У нас и у наших партнеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.

ФОРМОЗА: "Китай-город" (917-0072, 917-0125)
 "На Руставели" (219-0080, 5 линий)
МАРЕ: м. Полежаевская (195-0328, 195-6983)
МЕГАТРАДЕ: м. Беговая (945-8877)
ГЛЭДИС: ВВЦ (974-6005)
БЕЛЫЙ ВЕТЕР: м. Лубянка (921-5826)
DVM: ГУМ (929-3438, 964-0700)

Звуковые платы

AudioTrix Pro 44 Voices
 Ultrasound PnP/PRO
 TB Maui (Roland/GM)
 TB Tahiti (16/18 bit, - 89dB)
 TB Pinnacle (20 bit, - 100dB)
 TB TB8S-2000 PnP
 TB Tropez/PLUS PnP
 SB AWE32/SB32/SB16
 Ensoniq SoundScape/Elite
 Yamaha DBX50/SW60/ SW20
 DigiDesign AudioMedia III
 Digital CardD PLUS, I/o Card
 AdB Multiwave Pro/18
 AWM Summit/Apex/Summit ST

Цифровое видео и фото

Miro DC1+ Digital Video Board
 Miro DC20 Digital S-Video
 Miro Video Mouse VCR Control
 Perception PVR Professional*
 Kodak DC620 Professional*
 Kodak DC40/DC50 Zoom
 FAST AV Master/FP5-60

Акустические Системы

в т.ч. микрофоны, наушники
Sony Speakers (все модели)
 Labtec LCS Series (все модели)

Jazz Hipster (все модели)
Yamaha MST-10/15/20 DSP
 Yamaha MSW-10 Subwoofer
 Altec Lansing Series*
 Tannoy Hi-End мониторы
 Усилители Hafler (USA)

CD-Rom & CDR системы*

Sony 88E+ 8Xi, ATAPI
 Goldstar 6/8Xi Series, EIDE
 Panasonic 6/8Xi Series, EIDE
 Aztech 6/8Xi Series, EIDE
 Plextor BX ProSeries, SCSI-2
 NEC DeLuxe LCD Series, SCSI-2

Yamaha CDR-100/102, SCSI-2
 Sony Spressa CDR, 2X, SCSI-2
 CDR Disks (2-8X, Gold)
 программное обеспечение

Графические платы

Diamond Stealth 64/3D Series*
 Diamond 3D Edge/MVP модули
 Tseng ET-6000 Series
 Matrox MGA Media-XL MPEG
 Matrox MGA Millennium 3D
 Matrox MGA 2/4/6 WRAM
 Number 9 Imagine 128 II*
 Glint 3D ProSeries*

Компьютеры**

CLR Infinity Series
 профессиональные конфигурации
Контроллеры
 Gravis Thunderbird Joystick
 Gravis Grip Pack/GamePad
 Gravis Firebird/Firebird II
 Gravis Analog/Pro Joystick
 Gravis Phoenix System
 Logitech Gamepad/Cordless
 Logitech Mouses (все модели)
 Logitech Wingman/Extreme
 ThrustMaster (все модели)
 CH Products (все модели)

Виртуальная Реальность

Fotre VFX-1 VR System
 I-Glasses Video/Pro VR System
 Crystal Eyes/Simul Eyes VR
 Игровые комплексы "под ключ"

Мониторы

Sony Trinitron Series*
 ViewSonic Series*

Комплектующие

Iomega JAZ/ZIP съемные HDD
 + более 36000 наименований
 по каталогу Optima Distribution

*Некоторые модели доступны только под заказ.

** Конфигурация определяется только в соответствии с пожеланиями клиента.

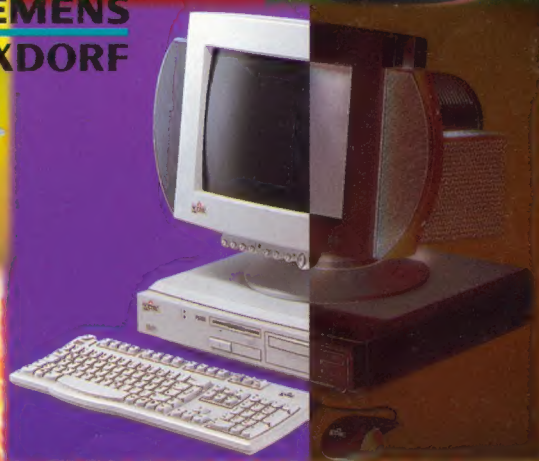
Мультимедиа Клуб представляет весь спектр продукции **Advanced Gravis, Turtle Beach Systems, Yamaha, Sony, Matrox, Miro, Fast, Darim, Logitech, CH Products, Virtual I/o, Crystal Eyes.**
 Приглашаем дилеров и OEM-партнеров. Гарантируем лучшие оптовые цены и рекламную поддержку.

SIEMENS NIXDORF

ВЗРОСЛЫЙ
КОМПЬЮТЕР
ДОСТУПНЫЙ
РЕБЕНКУ



SIEMENS
NIXDORF



 **LAMPORT**
COMPUTER COMPANY